EVANGELION Um especial completo sobre a série que marcou uma geração!

NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

ESTIVEMOS NA FESTA DE

Cavaleiros do Zodíaco, Hunter X Hunter, Dragon Ball, Death Note, Naruto, Bleach, Samurai X...

APOCALYPSE MEOW

Uma nova visão da guerra

TRANSFORMERS

Os robôs gigantes voltam com tudo

LUCKY STAR

A vida "normal" de 4 colegiais

- Yasuko to Kenji
- Mihimaru GT
- Patrine
- Hotel Capsula
- Cosplay
- Dorama

EDITORA escala

NÚMERO 42 - PREÇO R$ 5,90
ISSN 1809-1784
9771809178009 42

publicisbrasil
É saboroso, é saudável e o melhor,
é bem mais discreto que aquela banana
que você costuma comer à tarde.
Nestlé
combina com
SEU DIA!
Feito com CEREAL INTEGRAL
combina com SEU DIA!
3 cereais
original

Novos biscoitos Nestlé Combina Com Seu Dia. Com tudo de bom que os cereais integrais têm.

APROVADO

Valor Energético	Açúcares	Gorduras Totais	Gorduras Saturadas	Sódio	Fibras
93Kcal	2,22g	3,42g	0,87g	168mg	0,93g
5%	*	6%	4%	7%	4%

Boca no trombone!

Todo início de mês temos um encontro marcado nas bancas — da mesma forma como vocês aguardam ansiosamente um novo número da Neo Tokyo, nós, da equipe, ficamos numa expectativa, talvez ainda maior, esperando pela chegada das suas mensagens, opinando sobre o que acabaram de ver e de ler na NT.

Correndo o risco de ser repetitivo, reafirmamos que o retorno de vocês é de extrema importância, para sabermos os pontos que precisamos melhorar, saber o que acertamos, e o que vocês, de fato, querem ver na NT. Por isso, metam a boca no trombone e falem com a gente.

Sobre esta NT, atendendo aos pedidos, uma matéria mais que especial sobre uma das séries mais famosas de todos os tempos. Estamos falando de Evangelion, série que pelo menos 8 de cada 10 fãs de animês já ouviram falar. Vocês irão adorar o texto, repleto de muitas explicações.

Tem ainda a cobertura do evento especial promovido pela Shounen Jump no Japão. A NT marcou presença na festa de gala e traz um especial completo com as principais coisas que rolaram por lá.

Não ficamos só nisso, ainda trazemos matérias sobre Lucky Star, Transformers, nossas seções fixas que vocês adoram e muito mais!

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca
Editor Responsável
junior@animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!

NARUTO
Naruto é uma série cercada de mistérios, e não é raro que seus fãs se façam perguntas. Por que isso ocorre? Por que esse ninja se tornou um vilão? Quem diabos é aquela pessoa? Pensando nessas infinitas perguntas, formulamos uma matéria especial: você confere aqui algumas das dúvidas mais frequentes da série explicadas com cuidado e clareza. Na NT 41.

BLEACH
O Diário de um Herói. Conheça detalhes sobre a vida do protagonista da famosa série narrada pelo próprio. Um dos maiores Shinigamis de todos os tempos explica como uma série de acontecimentos mudou sua vida de forma que ele nunca poderia ter imaginado. Na NT 41.

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"O segredo da existência humana consiste não só em viver, mas ainda em encontrar um motivo de viver." Dostoiévski

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes / Ed Peixoto **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Número 42, ISSN 1809-1784

EDITORA escala
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:**Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes e Rosana Ascenção **Revisão:** Bruna Baldini de Miranda

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br - Paulo Sérgio de Moraes, Jussara Santos de Sousa e Adriana Siqueira Leal (tráfego) Fax: +55 (11) 3855-2132

COMUNICAÇÃO: Patricia Filgueira **Assessora de imprensa:** Júlia Furquim

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: +55 (11) 3855-1000 Fax: +55 (11) 3857-9643
atendimento@escala.com.br

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL COORDENADA PELA PRÓPRIA EDITORA.

Filiada à ANER
www.aner.org.br

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista NEO TOKYO é impressa com emissão **zero** de poluentes.
OCEANO
IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Nós temos uma ótima impressão do futuro

Atendimento ao leitor

Para informações, sugestões, elogios ou reclamações, o atendimento ao leitor esta disponível de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: atendimento@escala.com.br

Edições Anteriores

Adquira as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (sujeito à disponibilidade de estoque). Telefone: (11) 3855-1000
Site: www.escala.com.br

Assinaturas

Assine as revistas da Editora Escala e receba os exemplares com toda comodidade, em seu endereço.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: assinatura@escala.com.br
Site: www.assineescala.com.br
(consulte os títulos disponíveis)

Trabalhe na Escala

Preencha o formulário no site:
www.escala.com.br/cv.asp

Editora escala
Presente em sua vida

NeoTOKYO

Fale com a redação

Contato direto com a redação da revista para que você nos envie sugestões e comentários.
Telefone: (11) 3855-1000
Endereço:
Avenida Profº Ida Kolb, 551
Casa Verde – CEP 02518-000
São Paulo - SP
E-mail:
atendimento@escala.com.br

Para anunciar

Telefone: (11) 3855-2116
E-mail: publicidade@escala.com.br

índice

36

Dossiê NEON GENESIS EVANGELION
Um Sucesso há mais de 10 anos

12 - Transformers
Os robôs gigantes voltam com tudo!

15 - Jump Festa 09
A Neo Tokyo esteve na comemoração dos 40 anos da revista Shonen Jump

22 - Apocalypse Now
A Guerra do Vietnã como você nunca viu!

27 - Lucky Star
O divertido cotidiano de quatro colegiais comuns (ou talvez nem tanto). Por meio dessa frase é possível definir de forma resumida o animê Lucky Star.

06 – Caixa Postal
08 – Fan Gallery
10 – Mural
60 – Curiosidade
59 – Model Sheet
60 – Curiosidades
62 – Ensino Básico NT
64 – Dublagem
65 – Play (Letra)
66 – Tokusatsu / Dorama
68 – Play
70 – Live Action
72 – Cosplay
76 – Fanfic/Conto
78 – SHOP
80 – Nippon
82 – Ronins

Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

www. Anime Pró .com.br

Anime Pró *Insider*

Anime Dreams

O primeiro grande evento de animês e mangás de 2009

Por David Denis Lobão, Ida Telhada e Tom Marques

As férias escolares terminaram de forma bem animada em São Paulo. Durante quatro dias do mês de janeiro ocorreu a primeira grande convenção do ano para os fãs de animês, mangás, videogames e cosplay de 2009, o Anime Dreams.

O evento foi criado há seis anos e é o segundo maior evento de animê e mangá da América Latina. Com a temática "Sonhos", o encontro levou os fãs de desenhos e quadrinhos japoneses para um mundo mágico, repleto de atrações, onde todo tipo de "tribo" entre os jovens pôde se reunir harmoniosamente.

A convenção reuniu em quatro dias mais de 60 mil pessoas do Brasil e do exterior, com caravanas do Paraguai, Argentina, Chile, Bolívia, Equador, México, Panamá, entre outros países.

As atrações variadas foram o grande destaque, como shows de bandas e concursos culturais de ilustrações, roteiros e música (karaokê/animekê). Existiu ainda espaço para uma mostra de fanzines e, para a cultura tradicional japonesa, representada principalmente pelo Festival dos Sonhos, atividade inspirada no Festival das Estrelas (Tanabata).

O evento atraiu a imprensa com matérias no SPTV e Jornal da Globo (Rede Globo), Jornal da Band (Band), Scrap MTV (MTV), Guia da Folha (Folha de S. Paulo), Guia do Estado (Estado de S. Paulo), Viver (Diário de São Paulo), dentre outros veículos impressos e eletrônicos.

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

CAR AND DRIVER

A emoção de dirigir todos os carros do mundo

Só a CAR AND DRIVER conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.

NAS BANCAS

pelo www.escala.com.br

ou (11) 3855-1000

Editora Escala

ANDAMOS NO NOVO POLO
CONHEÇA O CARRO QUE SÓ VIRÁ AO BRASIL EM 2010
CAR AND DRIVER
18
BRIGA DE RUA
PRISMA, AGORA 1.0, ENFRENTA OS SEDÃS RIVAIS

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

PEDIDO!

Olá, Neo Tokyo, vim aqui fazer dois amplos pedidos à revista, e claro que não é nada mais e nada menos que um anuário de novos animês. Uns menos conhecidos que podem até levar outros aspirantes a ver os mesmos. Gostaria que falassem sobre Vampire Knight e Beck, dois animês que eu verdadeiramente adoro e vejo sempre. São séries pequenas, mas são bastante boas e recomendo a todos. O segundo pedido é fazer uma matéria sobre o quinto filme de Naruto, que foi lançado há pouco tempo no Japão, cheguei a ver pouca parte dele, e o filme é bom. Sou grande fã da Neo Tokyo, acompanho há pouco tempo, mas nunca tive a oportunidade de fazer pedidos ou comentar o quanto as matérias são boas. Ah, espero não ter pedido demais, abraços.

Ewerton Ribeiro – Por email

Olá, Ewerton, tudo certo? Espero que comece a acompanhar regularmente a Neo Tokyo de agora em diante. Como falamos para todos, recebemos centenas de pedidos de matérias e tentamos na medida do possível atender a todos, claro que como há muitos pedidos, alguns podem demorar um pouco mais. Mas fique tranquilo que já anotamos, ok? Só um detalhe, BECK já ganhou uma matéria especial em edições passadas.

Oi, galera da NT, sou mais uma nova leitora de vocês e queria dizer que adoro o seu trabalho. Gostaria muito que vocês fizessem uma matéria especial bem grandona sobre a diferença de shonen-ai, yaoi e lemon. Eu, como fã do gênero, queria ter uma explicação melhor sobre o assunto. Por favor, realizem meu pedido! Adoro a revista e espero que ela sempre continue bombando! =)

Hallian Fernandes

É legal saber que continuamos conquistando leitores novos para a NT. Não queremos ficar limitados a um número de leitores, nossa meta é difundir cada vez mais esses assuntos tão bacanas que são os animês e mangás. Sobre seu pedido, na edição 8 da NT já fizemos uma matéria sobre o assunto, mas devido ao grande número de pedidos, já estamos trabalhando em novas matérias que falam sobre esses gêneros que vêm conquistando muitos fãs por todo o mundo e ainda é pouco citado por aqui. Até a próxima.

AKIRA

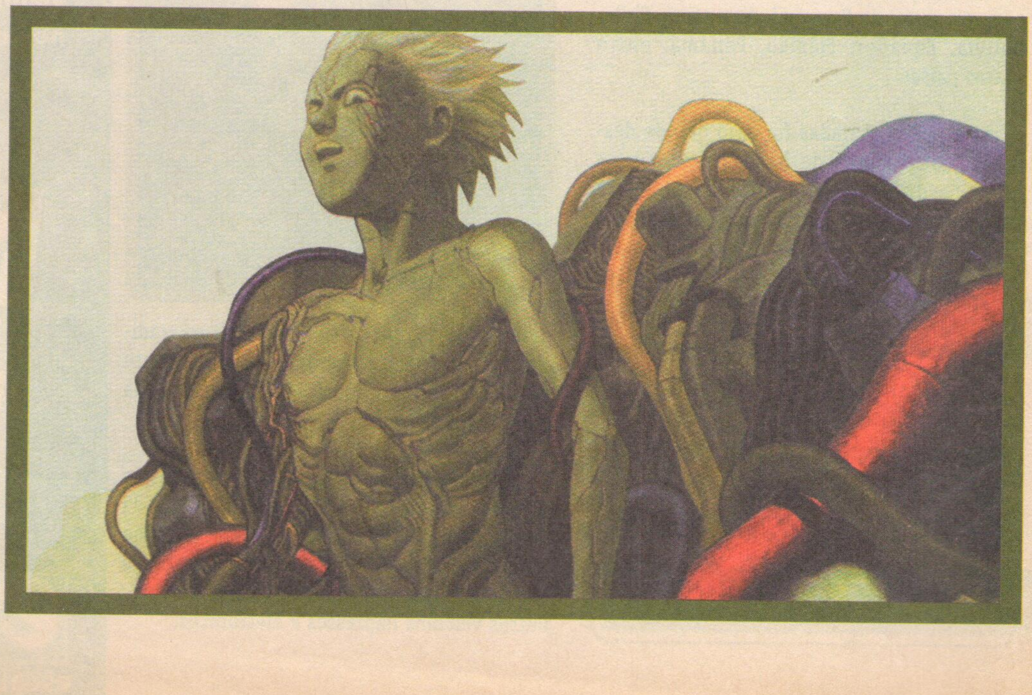
Olá, galera da NT! Gostaria de pedir uma matéria sobre o animê Akira. Vi na NT nº 37 a biografia de Masashi Kishimoto e mencionaram o Akira e fiquei curioso.

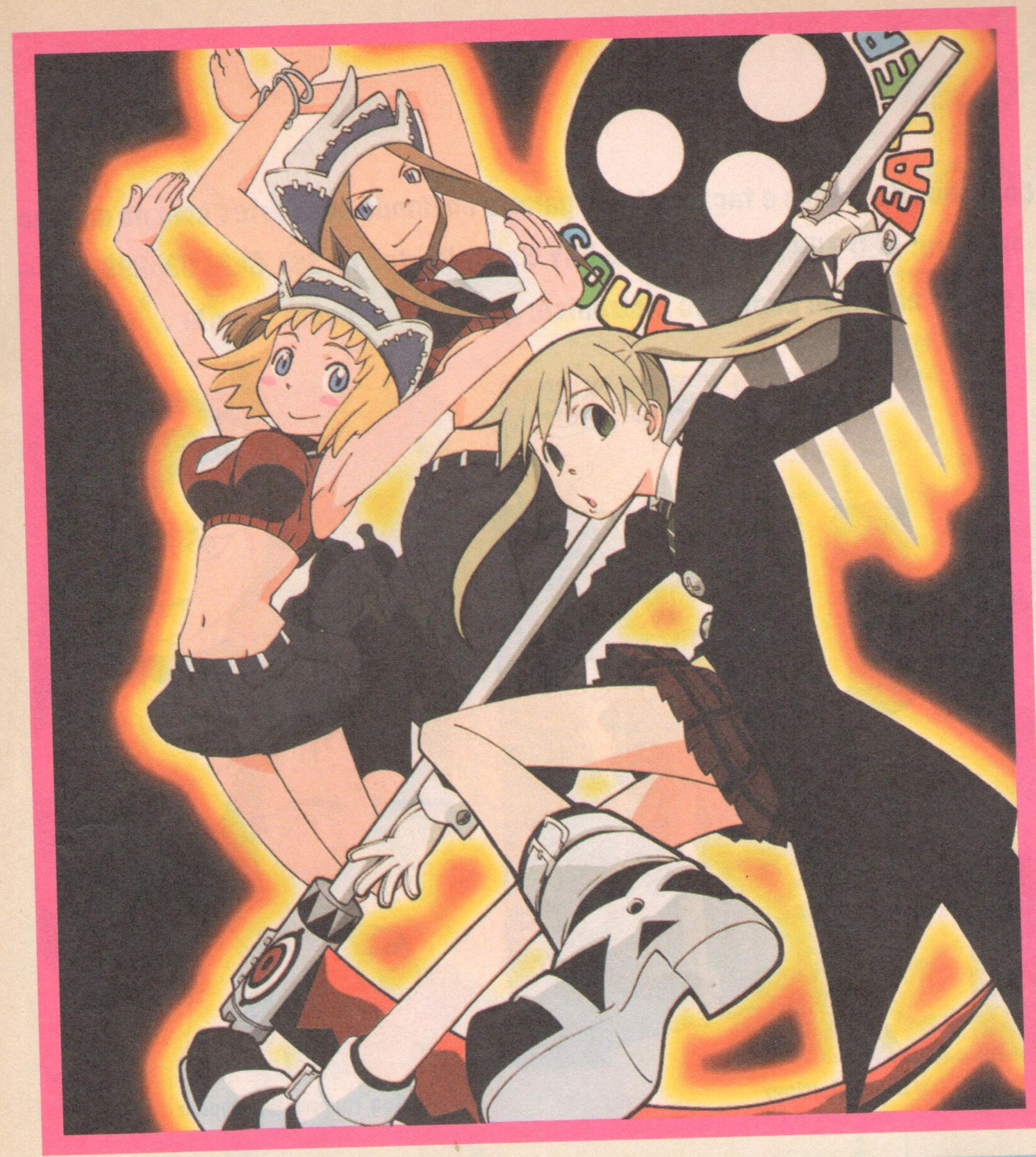
Thiago Veragino

Oi, Thiago, tudo bem? Espero que você tenha curtido a matéria especial que fizemos sobre o criador de Naruto. Lá podemos perceber que para fazer uma série de sucesso é preciso a junção de muitos talentos, né? Sobre seu pedido, Akira ganhou uma matéria especial na edição 39 da Neo, espero que você tenha gostado viu! Até mais!

GALERA DA NT

Ae galera da NT, me chamo Evandro e gostaria de fazer um pedido, para fazerem uma matéria bem legal sobre The Prince of Tennis, um dos meus ani-





No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

PARABÉNS

Prazer! Me chamo Camila, em primeiro lugar quero dizer que ADORO a revista Neo Tokyo, foi a primeira revista que encontrei sobre animês (entre outros). Gostaria de pedir que vocês colocasem algo referente ao animê Tsubasa R. Chronicle. Quero dizer que ADORO a parte dos cosplay, é MUITO legal. Um abraço e meus parabéns para todos que participam da produção desta revista maravilhosa.

Camila Santos

Oi, Camila, tudo bem? Muito obrigado pela mensagem, espero que você sempre continue acompanhando a Neo Tokyo todos os meses nas bancas e que ajude a popularizar cada vez mais a revista, divulgando para seus amigos. Pode deixar que logo traremos algo bem bacana sobre essa ótima obra do grupo CLAMP. Fique de olho que a qualquer momento teremos Tsubasa em destaque aqui na NT, tá?

mês favoritos, e também sobre Hajime no Hippo, estou assistindo há pouco tempo mas estou gostando muito. Bom, o resto das séries que eu gosto passaram pela revista em edições anteriores, e gostaria de dizer que vocês estão sensacionais, de parabéns. Valeu mesmo!

Evandro Gomes - Sao Paulo/SP

Grande, Evandro, tudo certo? Poxa, muito obrigado pela sua mensagem, a galera aqui adorou cada palavra. Sobre seus pedidos, já anotamos aqui em nosso caderno de pedidos, hehe (que acredite, está enorme), e prometemos que The Prince of Tennis deve chegar primeiro nas páginas da NT, já que o número de pedidos para essa matéria é grande. No mais, esperamos que continue acompanhando sempre a NT e claro, sempre mantenha contato conosco.

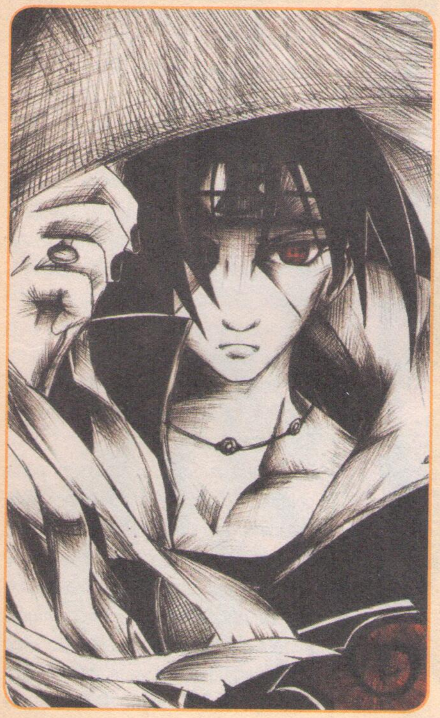
CARAS NOVAS NA NT

Fala, irmandade da NT! Beleza? Aqui quem fala é sua 2ª maior fã (já que vocês têm tantos 1ª). Quero parabenizá-los pelo grande sucesso da revista. A cada mês vejo mais pessoas comentando sobre a mesma. Gostaria de ver quatro caras novas na NT: Major, Gintama, Soul Eater e Katekyo Hitman Reborn. Esses quatro vêm fazendo muito sucesso nos eventos aqui no RJ e na internet também.

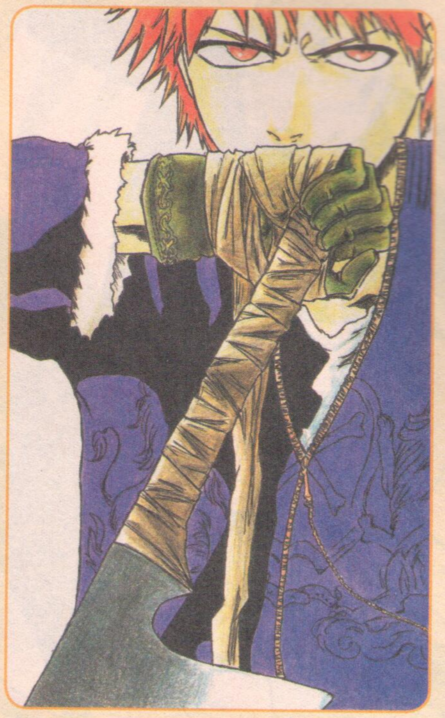
Carina-chan

Oi, Carina, tudo bem? Quer dizer que você é nossa fã número 2? Hehehe. Muito boa essa. Essas quatro séries não fazem sucesso apenas aí no RJ não, viu? Nossos leitores de outras localidades também citam muito esses animês em suas mensagens. Pode ficar tranquila que estamos preparando um material bem legal sobre essas séries e vocês irão adorar.

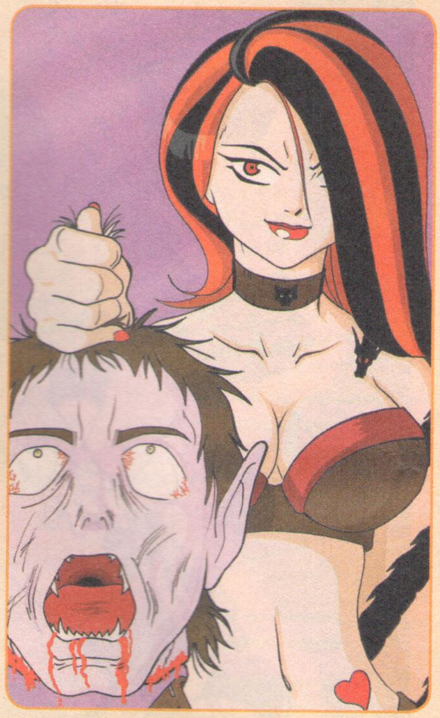
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



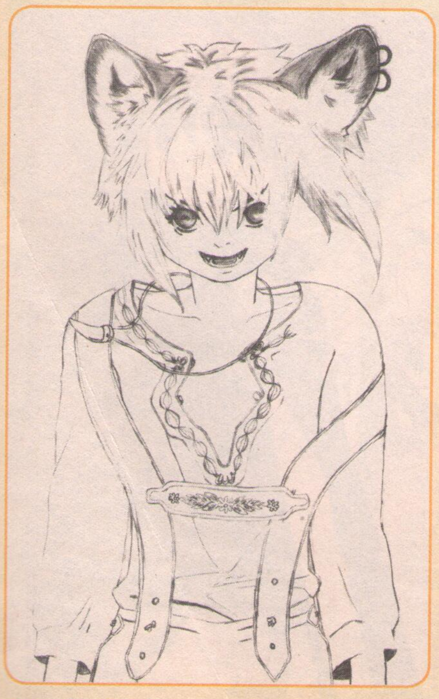
■ Heloísa Flores



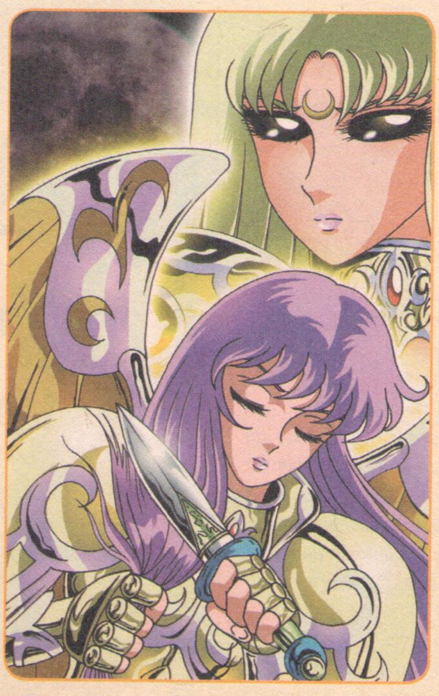
■ Laura Martinez



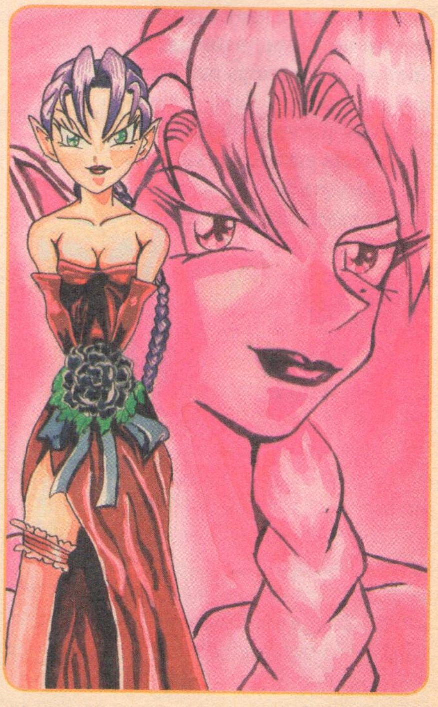
■ Clayton Tavares de Alencar



■ Evandro Gomes

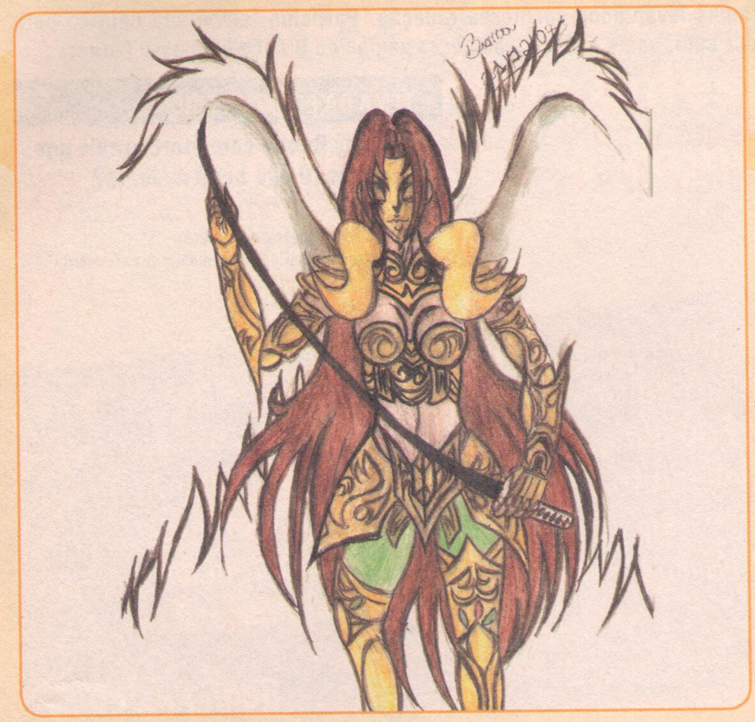


■ Diego Maryo

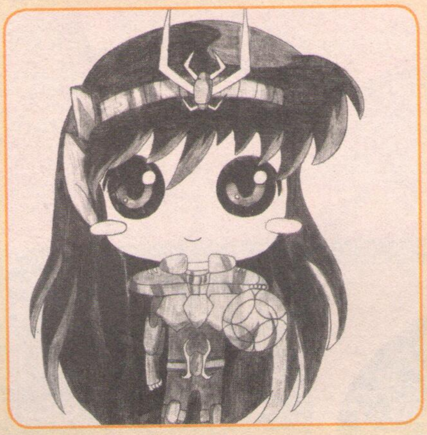


■ Lucas Souji

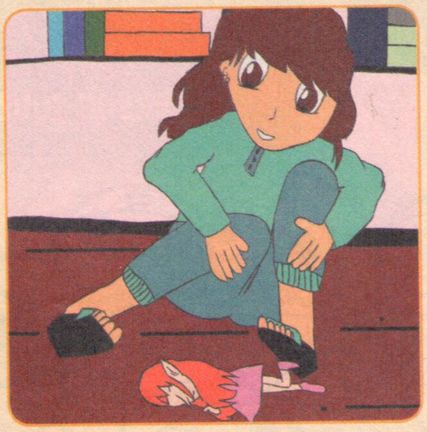
Fan



Bianca Bastos

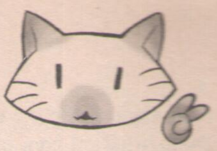


Raissa Martins Idalgo e Silva

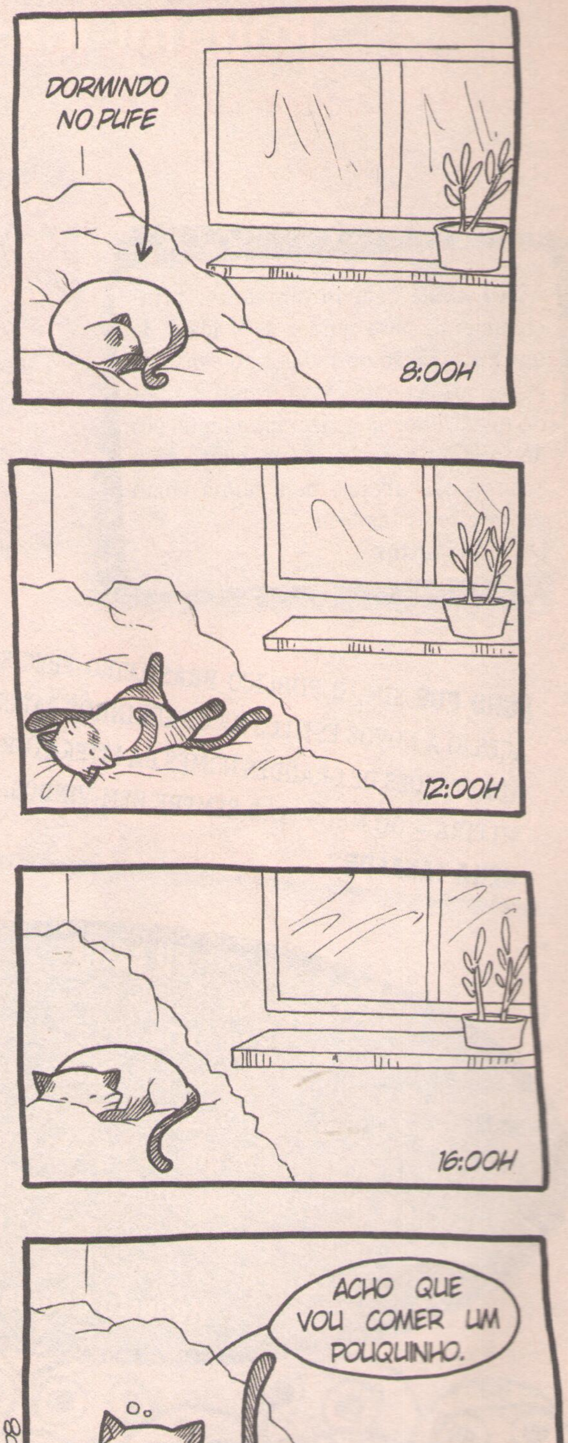


Marianna Angelo de Araújo

KELLY NO INVERNO



BY GISELA PIZZATTO


DORMINDO NO PUFE
8:00H
12:00H
16:00H
ACHO QUE VOU COMER UM POUQUINHO.
G PIZZATTO ... 08
18:30H

Este espaço é para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

A adaptação de livros da literatura universal para o universo dos mangás é uma nova tendência que será praticada também no Brasil?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Cowboy Bebop com atores reais nos cinemas. O que acha da ideia?

>> FÓRUM: www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

ACHO ALGO bem interessante, principalmente para mudar essa ideia de que mangá é só porradaria ou cenas de erotismo. Já temos casos de outros tipos de quadrinhos que fizeram adaptações de grandes livros e foram muito bem aceitos não apenas pela mídia como pelos leitores também.

Luciano Mattos

ACHO QUE qualquer forma de popularizar os mangás é importante e, se as editoras acham que tais projetos são comerciais, não vejo por que não aproveitar a modinha. Acho que o mangá tem muito apelo junto aos jovens e talvez clássicos adaptados possam chamar a atenção e fazer aqueles que não gostam de ler dar uma oportunidade a algumas obras.

Daniel da Silva

ACHO QUE SIM, O PÚBLICO BRASILEIRO PRECISA TER ACESSO A NOVOS ESTILOS DE QUADRINHOS JAPONESES. ADAPTAÇÕES DE GRANDES NOMES DA LITERATURA BRASILEIRA – OU NÃO – SÃO SEMPRE BEM-VINDOS.

KEKA TANALDE

SERIA INTERESSANTE. As editoras poderiam fazer parcerias com escolas e outras instituições do ensino e aumentar consideralvemente as vendas de alguns de seus títulos.

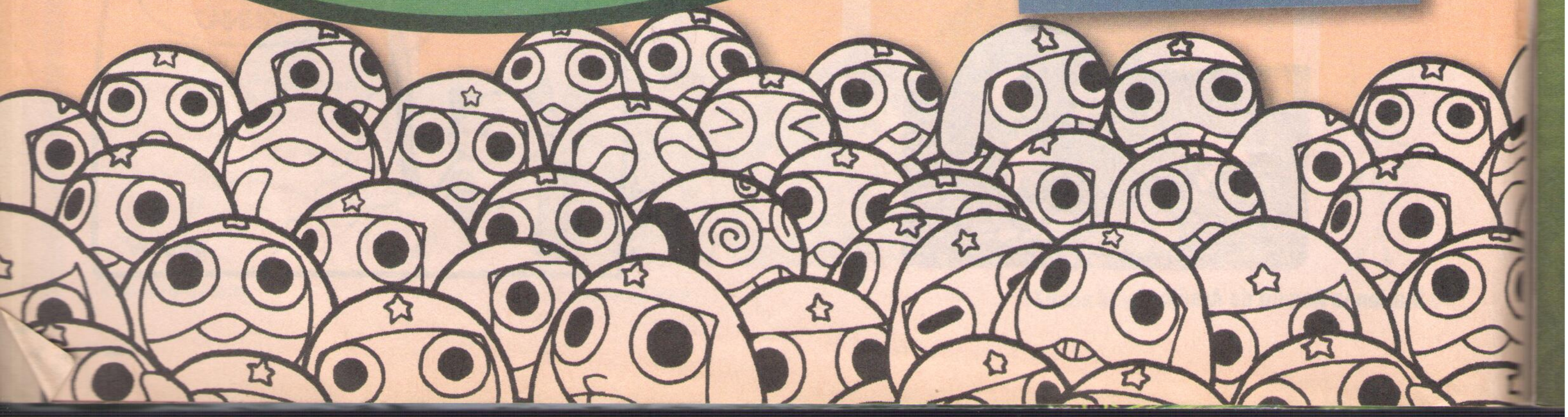
MURILO PEIXOTO

EU ACHO muito bacana. Se não me engano, ano passado a NewPOP Editora lançou um mangá baseado nas obras dos irmãos Grimm, eu simplesmente adorei e não fui a única. O tema acabou interessando aos meus pais e meu irmão mais velho, que não gosta muito de mangás. A obra é muito boa e os traços são lindos. Se todas as adaptações forem nesse estilo será algo maravilhoso. Eu sou totalmente a favor desse tipo de obras.

Roberta Gomes

MUITO LEGAL. ASSIM NÃO TERIA QUE FICAR LENDO OS LIVROS E PODERIA LER OS MANGÁS. ACHO QUE MUITOS JOVENS IRIAM ADORAR.

ANDERSON SOUZA



MEXEU
TOMOU
CURTIU!
Nestlé
Neston
VITAMINA
com polpas de frutas
CEREAL INTEGRAL
MEXEU TOMOU!

Novo Neston Vitamina.
Fica pronto antes de você dizer
instantâneo-e-com-cereal-integral.

Muita diversão no mixarneston.com.br

publicisbrasil

Por David Denis Lobão e Laura de Paula
Fotos: Divulgação e Arquivo Pessoal

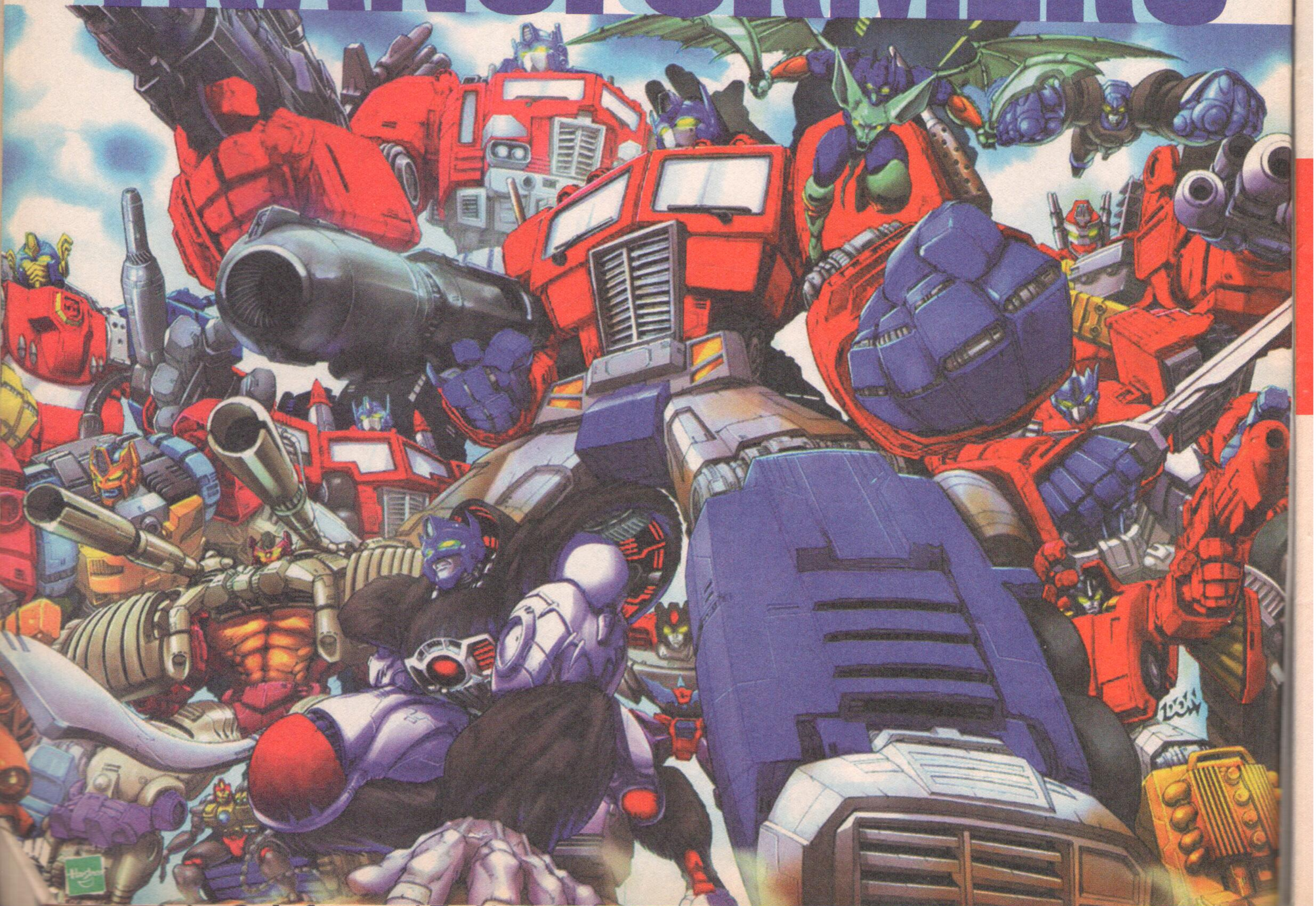
Os robôs gigantes voltam com tudo!

Os chamados "Transformers" são robôs alienígenas criados pela Hasbro, com o objetivo de vender muitos bonequinhos. Eles são capazes de transformar seus corpos em objetos e veículos, como carros e caminhões.

A franquia surgiu em 1984, quando a Hasbro resolveu adaptar uma linha de brinquedos da japonesa Takara. Para dar suporte a essa nova linha, foram encomendados uma série em quadrinhos da Marvel Comics e um desenho nipo-americano, ou seja, produzido por americanos, mas animado no Japão (que gerou quatro temporadas e um filme). A produção chegou ao Brasil em 1987 e conquistou milhares de fãs que até hoje se reúnem em convenções como o Transcon.

O sucesso levou a mais brinquedos e continuações, como as animações digitais "Beast Wars", "Beast Machines" e "Transformers: Cybertron". Mas o que chama mesmo atenção são os animês "Robots in Disguise", "Transformers Armada" (exibido com sucesso no Brasil, tendo inclusive alguns episódios lançados em DVD) e "Energon", além do longa-metragem animado "The Transformers: The Movie" (1986) e dois filmes 'live action', um em 2007 e outro em 2009, dirigidos por Michael Bay e produzidos por Steven Spielberg.

TRANSFORMERS



Transformers Armada: Sucesso no Jetix e na Rede Globo

A animação começa com a incursão de Megatron no planeta Terra quando o segredo do poder dos Minicons é revelado: eles são capazes de aumentar o poder dos Autobots e Decepticons e deixá-los praticamente invencíveis.

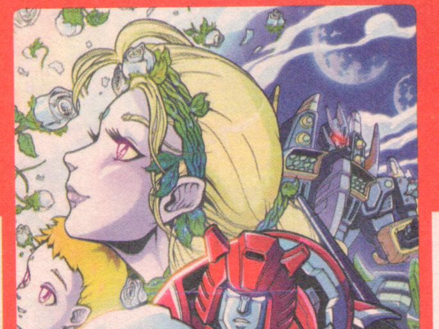
Os Minicons estão prestes a despertar de seu sono de quatro milhões de anos, e Optimus Prime e os Autobots (os robôs do lado do bem que protegem os humanos) precisam achá-los antes que os Deceptions os dominem. Para isso, estabeleceram sua base nas ruínas da antiga espaçonave minicon.

Quando os sensores da nave avisam que mais um Minicon despertou, a equipe de Optimus Prime sai em busca dele. Mas Megatron e os Decepticons também captam o sinal do Minicon, e vão tentar impedir a todo custo que nossos heróis conquistem seu poder.

Este animê é uma das principais fontes de inspiração atualmente para todos os desenhos lançados pelo mundo envolvendo a marca "Transformers", como mochilas, estojos, toalhas e, claro, quadrinhos.

A dublagem de "Transformers Armada" teve direção de Alfredo Martins no Brasil e contou com um grande elenco vivendo os protagonistas. Os Autobots desta série são: Optimus Prime (Guilherme Briggs), Hot Shot (Alexandre Moreno), Red Alert (Ettore Zuim), Smokescreen (Eduardo Dascar), Scavenger (Luiz Feier Mota). Os Decepticons foram: Megatron (José Santacruz), Starscream (José Sant'Anna), Demolishor (Jorge Vasconcelos), Cyclonus (Mauro Ramos). Também participaram da série alguns personagens humanos: Aléxis (Ana Paula Martins), Rad (João Capelli), Carlos (Caio César), Fred (Marcos Jr.) e Billy (Rafael Rodrigo).

"A dublagem de 'Transformers Armada' teve direção de Alfredo Martins no Brasil e contou com um grande elenco vivendo os protagonistas."



Uma brasileira no meio dos robôs japoneses

Priscilla Tramontano é uma paulista de 20 anos que trilha os primeiros passos de uma carreira internacional de renome como colorista oficial da IDW, empresa detentora de séries como "Jornada nas Estrelas", "Exterminador do Futuro" e, é claro, "Transformers". Amante de quadrinhos e fã de animê, a Revista Neo Tokyo teve uma conversa exclusiva com a artista. Confira!

Neo Tokyo: Qual é a dinâmica do seu dia a dia de trabalho?

PT: Eu estagio com o ilustrador Marcelo Matere, trabalho em seu estúdio. Lá, funciono como "assistente" e o ajudo com os trabalhos que chegam. Ultimamente, tenho cuidado mais da parte de cores.

NT: Falando no Marcelo Matere, como ele chegou até você? Como você foi parar na área de desenho?

PT: Eu mantinha uma página no deviantART em que postava alguns desenhos, mas, para ser sincera, NUNCA tinha tido pretensão de trabalhar no ramo. Desenho era apenas pura diversão. Porém, após ver o filme Transformers no cinema resolvi me arriscar, desenhando mechas, e postei alguns destes desenhos no deviantART. O Marcelo já procurava alguém para estagiar com ele e o fato de eu gostar de desenhar robôs ajudou, já que é um tema meio "impopular" entre outros artistas. (risos)

NT: Qual foi a sua reação ao ser anunciada como colorista oficial da IDW?

PT: De início me senti desacreditada. Mas, depois que o choque passou, foi só alegria. Desde que eu comecei a trabalhar, colorir quadrinhos foi se tornando meu principal objetivo e foi muito bom receber a oportunidade de trabalhar com uma editora do porte da IDW. Então posso dizer que a minha reação dói de extrema felicidade, pois não existe sensação melhor do que um sonho realizado.

NT: A cobrança é muito grande?

PT: Sim, sim. Quer dizer, estou apenas começando, por isso não posso dizer que tenha sofrido com isso, ainda, mas os fãs que leem os quadrinhos esperam um tipo de qualidade no material que eles compram e, assim, como em qualquer outro trabalho publicado, se deve aplicar o melhor de si. Principalmente porque fãs de quadrinhos sabem ser bem maldosos às vezes, então é importante não dar motivos para eles desossarem seu trabalho.

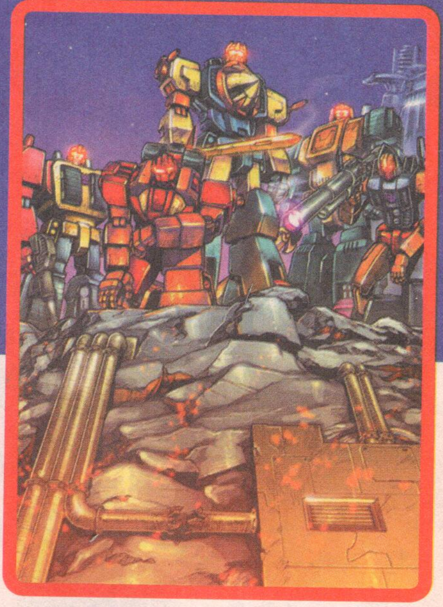
NT: Por trabalhar principalmente com a série Transformers você lida diretamente com o público nerd norte-americano. É verdade que os nerds são extremamente rigorosos?

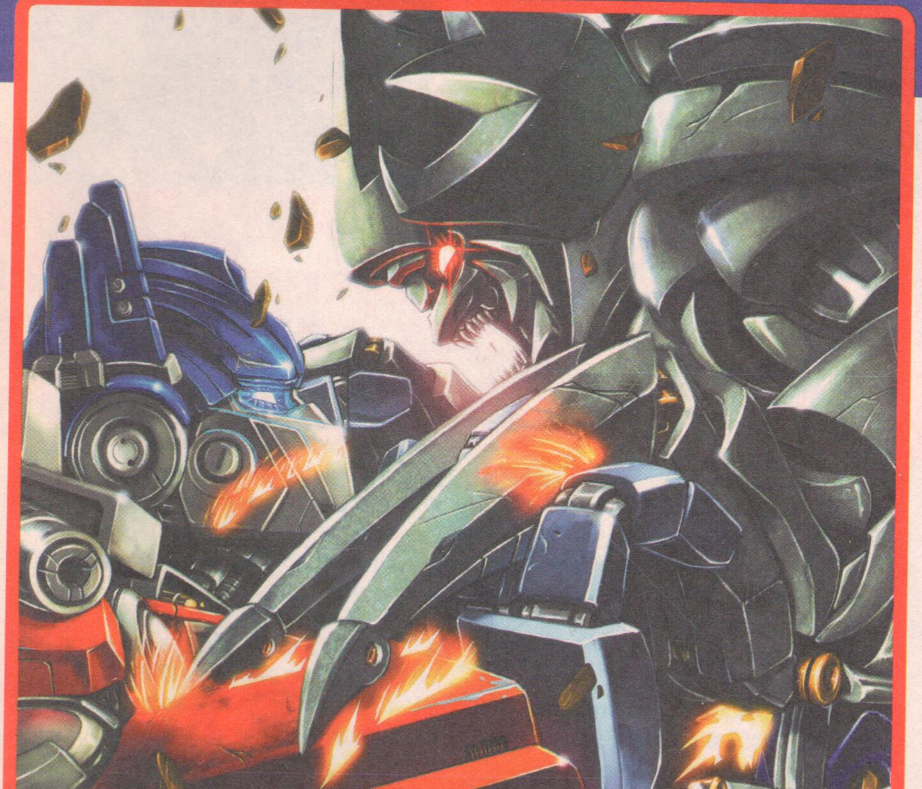
PT: Só posso dizer que, apesar de parecer exagero, os estereótipos dos nerds americanos que vemos em filmes e séries de TV não são injustos. Não que seja uma maioria, mas há casos em paralelo suficientes para assustar (risos). Transformer é uma série que está fazendo 25 anos agora, então se conclui que existam fãs de quase 30, 40 anos, ou até mais, que são bem devotos à série e conseguem conhecer mais do que os próprios profissionais que lidam com ela. É esse tipo de fã extremista que geralmente dá dor de cabeça, pois são extremamente rigorosos e chatos e, geralmente, de mente fechada para coisas novas. Felizmente, como eu disse antes, não é a maioria, e sim só alguns casos, que podem ser relevados facilmente.

NT: Você já passou por alguma situação engraçada por causa disso?

PT: Não necessariamente uma situação, mas sim. Eu visito constantemente fóruns e sites sobre Transformers e às vezes isso me rende boas risadas. É meio hilário ver como alguns fãs perdem noites de sono e fazem bom uso de seu repertório ofensivo para criticar a Hasbro, IDW, ou qualquer outra empresa que tenha feito algo com Transformers que não condiza com o gosto dos fãs mais puritanos. Um bom exemplo foi o filme da Dreamorks. Quando o longa foi anunciado e alguns designs vazaram na internet, foi um caos. A maioria não ficou satisfeita e não deu nenhum chance ao filme, que nem havia sido lançado ainda. É difícil de acreditar, mas até o Michael Bay, diretor do longa, recebeu AMEAÇAS culpando-o de ter "estragado" Transformers.

> "Transformer é uma série que está fazendo 25 anos agora, então se conclui que existam fãs de quase 30, 40 anos, ou até mais, que são bem devotos à série e conseguem conhecer mais do que os próprios profissionais que lidam com ela."





NT: Muitos dos leitores da Mundo OK sonham em trabalhar com desenho. Que dica você dá para quem está começando agora?

PT: As melhores dicas que eu posso dar são aquelas que funcionaram comigo. Divulgue seus trabalhos, sempre. E se dedique bastante. Ilustração, colorização ou qualquer vertente que pretenda seguir exigem dedicação e paciência, pois precisam sempre ser lapidadas e melhoradas. Isso me lembra também: escute críticas. E quando falo de críticas, não quero dizer o usual elogio de mãe, e sim críticas construtivas, que você pode encontrar entrando em contato com outros profissionais. Ninguém gosta de ser criticado, mas faz parte de qualquer jornada profissional ouvir prós e contras sobre o que se faz. Somente quando você perceber o lado fraco de suas habilidades você vai poder se aprimorar.

ジャンプフェスタ
10周年
JUMP FESTA '09
COUNTDOWN
JAPAN 08/09
SHUEISHA

Jump Festa 2009

A Neo Tokyo esteve na comemoração dos 40 anos da revista Shonen Jump

Por Giuliano Peccilli

Séries como Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball, Video Girl Ai, Death Note, Naruto, Bleach, Hunter X Hunter, Slam Dunk, Samurai X, Yu Gi Oh, entre tantas, outras são bem conhecidas pelo público que curte animê e mangá. Todos têm em comum uma coisa: foram publicados pela mesma revista, a Shonen Jump. No Brasil tivemos diversos títulos da Shonen Jump publicados, assim como a exibição das adaptações em animê. Em ambos os casos, as séries da Shonen Jump são sinônimo de sucesso por aqui.

Em 2009, a revista comemora 40 anos de existência, assim como o décimo aniversário de uma de suas franquias mais famosas, a série Naruto. Estivemos no evento e você ficará por dentro de como foi a visita à JUMP FESTA 2009.

Você sabe o que é a Shonen Jump?

Publicação semanal da editora Shueisha, a revista Shonen Jump começou a ser publicada em 2 de julho de 1968. A revista tem como público-alvo jovens do sexo masculino e as séries da sua antologia (mix) são publicadas na forma de tankoubon (mangás de 200 páginas como os publicados no Brasil) geralmente a cada 2 ou 3 meses.

O grande auge da revista ocorreu durante os anos 1980 e 1990, quando sua tiragem chegou aos 6 milhões de exemplares semanais. Parte de suas vendas caiu com o fim de seu principal título, Dragon Ball, em 1995, e com o fim de Slam Dunk, em 1996. Atualmente a revista tem uma tiragem aproximada de 3.500 milhões de exemplares, metade do que foi há 10 anos.

Parte das vendas da Shonen Jump caiu não só devido ao fim de seus títulos, mas também por causa das novas tecnologias. Hoje, muitos japoneses estão trocando mangás de papel pela leitura no celular, por exemplo.

A revista, com seu formato de publicar capítulos semanais de várias histórias, faz sucesso não só no Japão, mas no mundo inteiro. Muitos países publicam a Shonen Jump no mesmo sistema, apenas adaptando os títulos publicados para o seu gosto local. Alguns dos países que publicam a antologia

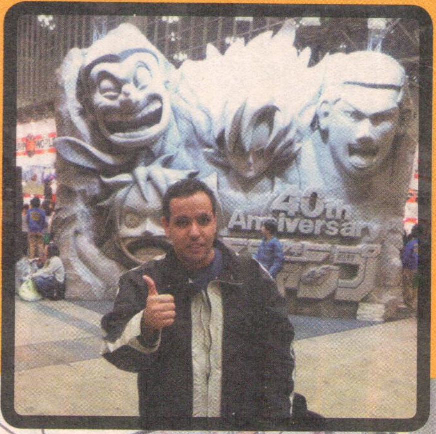
> “Podemos destacar que o grande sucesso atual da Shonen Jump é Bakuman, dos criadores de Death Note.”

são: Alemanha, Austrália, Canadá, Noruega, Estados Unidos, Suécia, Coréia do Sul, Espanha e México. O sucesso da revista já gerou algumas publicações especiais por parte da Shueisha, que são: Akamaru Jump, Jump Novel, V Jump e Super Jump.

SÉRIES QUE SÃO PUBLICADAS NA SHONEN JUMP

Atualmente são publicadas 22 séries na revista Weekly Shonen Jump.

TÍTULOS	CRIADORES	PRIMEIRA PUBLICAÇÃO
Bakuman	Tsugumi Ohba, Takeshi Obata	Agosto, 2008
Beelzebub	Tamura Ryuuhei	Fevereiro, 2009
Bleach	Tite Kubo	Agosto, 2008
Bokke-san	Yoshiyuki Nishi	Dezembro, 2008
D.Gray-man	Katsura Hoshino	Maio, 2004
Eyeshield 21	Riichiro Inagaki, Yusuke Murata	Dezembro,2002
Gintama	Hideaki Sorachi	Dezembro, 2003
Hoopmen	Kawaguchi Yukinori	Março, 2009
Hunter × Hunter	Yoshihiro Togashi	Março, 1998
Inumaru Dashi	Koji Ōishi	Agosto, 2008
Katekyou Hitman REBORN!	Akira Amano	Abril, 2004
Kochira Katsushika-ku Kameari K en-mae Hashutsujo	Osamu Akimoto	Setembro, 1976
Kuroko no Basket	Tadatoshi Fujimaki	Dezembro, 2008
Majin Tantei N gami Neuro	Yūsei Matsui	Fevereiro, 2005
Naruto	Masashi Kishimoto	Novembro, 1999
Nurarihyon no Mago	Shībashi Hiroshi	Março, 2008
One Piece	Eiichiro Oda	Julho, 1997
Psyren	Iwashiro Toshiaki	Dezembro, 2007
Py to Fuku! Jaguar	Kyosuke Usuta	2000
Sket Dance	Kenta Shinohara	Julho, 2007
To Love-Ru	Saki Hasemi, Kentaro Yabuki	Abril, 2006
Toriko	Mitsutoshi Shimabukuro	Maio, 2008

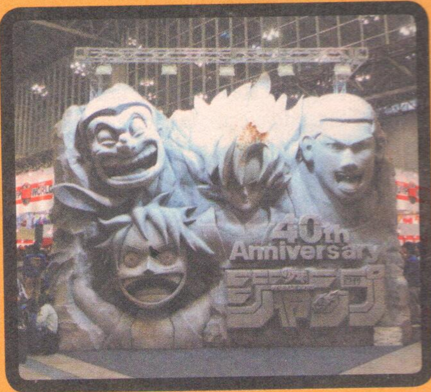


No Brasil

No Brasil, a grande maioria dos títulos lançados por aqui é da revista Shonen Jump. Lançados pelas editoras JBC, Conrad e Panini, agora é a chance de descobrir o quanto da Jump cada editora publicou.

TÍTULOS	AUTORES	EDITORA
Bastard!	Kazushi Hagiwara	JBC
Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya)	Masami Kurumada	Conrad
Cowa!	Akira Toriyama	Conrad
Dr. Slump	Akira Toriyama	Conrad
Dragon Ball	Akira Toriyama	Conrad
Go! Go! Ackman	Akira Toriyama	Conrad
Kajika	Akira Toriyama	Conrad
Marusaku	Akira Toriyama	Conrad
Neko Majin	Akira Toriyama	Conrad
One Piece	Eiichir Oda	Conrad
Sand Land	Akira Toriyama	Conrad
Slam Dunk	Takehiko Inoue	Conrad
Hunter X Hunter	Yoshihiro Togashi	JBC
Samurai X (Rurouni Kenshin)	Nobuhiro Watsuki	JBC
Shaman King	Hiroyuki Takei	JBC
Video Girl Ai	Masakazu Katsura	JBC
Yu Gi Oh	Kazuki Takahashi	JBC
Yu Yu Hakusho	Yoshihiro Togashi	JBC
Bleach	Tite Kubo	Panini
Death Note	Tsugumi Ohba, Takeshi Obata	JBC
Naruto	Masashi Kishimoto	Panini
D-Gray Man	Katsuhiro Hoshino	Panini

> *"Escrito por Riichiro Inagaki e ilustrado por Yusuke Murata, temos Eyeshield 21, que mostra o mundo do futebol americano no Japão."*



Quais são os sucessos da Shonen Jump atualmente no Japão?

É difícil dizer isso com precisão, já que a revista realiza testes constantemente com seus leitores, medindo a popularidade de suas séries. Muito material ainda inédito no Brasil está em destaque no Japão, deixando claro que a Shonen Jump hoje não é sinônimo apenas de Bleach, One Piece e Naruto.

Podemos destacar que o grande sucesso atual da Shonen Jump é Bakuman, dos criadores de Death Note. Contando a histórias de dois jovens que querem publicar na Shonen Jump, a série conta diversas curiosidades sobre os bastidores da revista.

Outro título que sempre está mídia e também zomba um pouco sobre o universo da Shonen Jump é o título Gintama. Com um roteiro cheio de comédia, é a história de um estranho Japão paralelo, onde somos apresentados a um samurai que, em plena época de Edo, lê a revista Shonen Jump e é viciado em doces.

Um título que tem tudo para fazer sucesso no Brasil é Katekyō Hitman Reborn!. Já tendo ultrapassado mais de 120 episódios com a série em animê, a série mostra a vida de um garoto normal mudando drasticamente porque ele vai se tornar o novo chefe da máfia italiana. A série é publicada pela VIZ nos EUA e a série de TV também irá estrear em breve por lá.

Escrito por Riichiro Inagaki e ilustrado por Yusuke Murata, temos Eyeshield 21, que mostra o mundo do futebol americano no Japão. Conhecemos o garoto nada popular Sena, que se torna a arma secreta de um time de futebol americano na escola graças à sua habilidade de correr dos malfeitores da escola.

Com certeza alguns desses títulos citados acabarão vindo pro Brasil, sendo em mangá ou em sua adaptação para animê. Cada um deles tem o padrão de qualidade da Shonen Jump, o que significa diversão na certa.

Chegando ao Evento

Havia chegado a Tóquio há apenas um dia, sendo que estava no Japão havia uma semana. Marquei de manhã de encontrar meu amigo, Renato Siqueira, na estação de Musashi Sakai. Antes de mais nada, eu e o Renato tínhamos viagens pro Japão na mesma época, por isso marcamos de fazer algumas viagens juntos, assim como também alguns passeios e eventos. Uma dessas ocasiões foi a Jump Festa. Não fazia ideia de que Makuhari, local do evento JUMP FESTA, era tão longe. No total foi mais de uma hora de viagem de trem do lugar que nós estávamos. Chegando à estação, no caminho até a festa, tudo estava caracterizado para o evento. Dentro da estação era possível ver eestandees vendendo mangás da Shonen Jump, o que revelou que estávamos no caminho certo.

Acostumado com os eventos do Brasil, era impressionante que mesmo com os japoneses bastante animados, a organização e o silêncio predominavam até chegar ao evento. O evento era separado em duas partes: a fila vermelha e a fila azul, sendo que a vermelha é para quem quer comprar itens colecionáveis da Jump e a azul era para entrar no evento propriamente dito. Mesmo sendo um evento voltado à revista, estavam presente grandes produtoras de videogame, como Square Enix, Sega, Capcom, Takara, entre outras. Grandes destaques do evento eram o novo Bleach pra Wii, Street Fighter IV para PS3 e Xbox360, Dissidia para PSP e Kingdom Hearts 358/2 Days para Nintendo DS.

Um dos destaques do evento era a exibição de 30 minutos do filme Dragon Ball Evolution, mas no fim nem eu nem o Renato encontramos a tempo a sala em que estava sendo exibido o filme. Em contrapartida achamos a sala com os itens do filme Dragon Ball Evolution e que exibia a mensagem de que os atores Justin Chatwin (Goku) e Emmy Rossun (Bulma) deixaram aos fãs da série que estavam presentes na JUMP FESTA. Eles agradeciam a presença de todos e pediam desculpas por não estar presente no evento, mas pediam que desde já apoiassem o filme como também incentivassem a produção de continuações. A entrevista dos dois atores era seguida de um novo trailer de Dragon Ball Evolution especial para o Japão. Olhando os itens do filme, começávamos vendo a roupa usada pelo ator para fazer o Goku no filme, e eu achei bem fiel à roupa do animê. Também tinha, em tamanho natural, a moto da Bulma e o jipe do Yamcha utilizados no filme. Saindo de lá, podíamos comprar ingressos antecipados para a estréia do filme Dragon Ball Evolution – em março no Japão.

Enquanto isso, rolava uma entrevista com a dubladora do Naruto, Takeuchi Junko, no palco da Takara, falando um pouco da série e sobre os jogos da Takara.

SAGITTARIUS

> *"Um dos destaques do evento foi a exibição de 30 minutos do filme Dragon Ball Evolution"*

Os destaques do evento

Muitos dos espaços do evento eram distribuídos com áreas temáticas para cada série importante da Jump, assim pudemos perceber quais são as séries de mais destaque no Japão. Com exceção de Dragon Ball e Slam Dunk, que continuam dando dinheiro mesmo com o mangá encerrado há anos, não são apenas Naruto, Bleach e One Piece as estrelas da vez da Jump. Os holofotes também estão para séries como Katekyo Hitman Reborn, Eyeshield 21 e Gintama, que ainda são inéditas no Brasil mas já são conhecidas pelo público de animê e mangá.

Outro destaque do evento foi o anúncio de séries em bonecos, sendo que grande parte dos lançamentos se resumia às franquias Saint Seiya e Dragon Ball.

Vale uma curiosidade que, num dos passeios pelo evento, tinha um estande com uma fila de uma hora, com produtos da Jump publicado em outros países. Gostaria muito de ter visto se tinha mangás brasileiros na pilha, mas com fila de uma hora pra poder olhar e talvez comprar esses mangás, sem chance.

No Jump Theather eram exibidos os especiais da Jump Super Anime Tour que tiveram episódios especiais de diversas séries da revista, como Dragon Ball, One Piece, Bleach, Gintama, Tegamibachi, Blue Dragon e Yu-Gi-Oh 5D's. O grande destaque foi para o retorno de Dragon Ball com o especial "Osu! Kaettekita Son Goku to Nakamatachi!!" (que pode ser traduzido como "O retorno do Son Goku e seus amigos!!"). Essa exibição correu várias cidades japonesas, sendo que teve sua estreia em 21 de setembro em Osaka. Lá também podia ser comprado o DVD com esses especiais.

Também tinha grande destaque o terceiro filme de Bleach para os cinemas japoneses. Lançado na mesma época, havia um enorme estande mostrando cenas do filme. O cenário do estande reproduzia, em tamanho natural, um vilarejo da Soul Society. Com uma belíssima cerejeira dentro do vilarejo, podíamos andar e ver também a quinta adaptação do jogo para o console PSP.

As novidades dos games

Para o lançamento do novo jogo da série Bleach no estande preparado pela Sega, tinha diversas garotas que apresentavam o jogo vestidas de Shinigami. O novo jogo do Wii já vem com personagens até a saga ARRANCAR, assim como também uma nova jogabilidade diferenciada e mais equilibrada em relação ao primeiro jogo da série para o console.

No estande da Sega, mesmo Bleach sendo o grande destaque, também estavam lá Let´s Tap, jogo original da Sega, em que usamos uma caixa de papelão com Wii remote para jogar. Outro jogo com grande destaque no evento foi Sonic World Adventure (batizado de Sonic Unleashed no Ocidente), no qual Sonic se transforma em um lobisomem. No estande da Capcom, os holofotes eram para as versões caseiras de Street Fighter IV para PS3 e XBOX 360. Para fazer a festa dos fãs, diversos produtos limitados como camisetas da série estavam à disposição a preços nada módicos para fãs inveterados.

No estande da Square Enix, assistíamos aos lançamentos da empresa num enorme telão, sendo que o grande destaque do momento era o jogo DISSIDIA, para PSP. Reunindo personagens de todos os Final Fantasy num jogo de luta, a Square Enix fez um excelente trabalho. Outro destaque do estande era o jogo Kingdom Hearts 358/2 Days, para Nintendo DS, sendo que o protagonista estava em tamanho natural para tirar fotos no evento.

Quero lembrar que o local da Jump Festa, no Makuhari Messe, é o mesmo local em que ocorre o Tokyo Game Show. E o lugar é belíssimo e desenvolvido para eventos. Gostaria muito de ir um dia a uma Tokyo Game Show.

> "Às vezes eu olhava pra baixo e via um cara ou uma garota trocando de roupa sem timidez nenhuma."

Cosplay

Estando no Japão eu vi coisas bastante interessantes em termos de comportamento dos cosplayers ali presente. Todos ali traziam sua mala de rodinha pequena, deixavam parada e trocavam de roupa ali mesmo entre as pessoas. Às vezes eu olhava pra baixo e via um cara ou uma garota trocando de roupa sem timidez nenhuma. Arrumados, eles iam com sua mala para um corredor entre os dois prédios do Makuhari Messe. Era o único espaço apertado do evento, e os cosplays faziam poses para os fotógrafos, valendo realmente cada clique a ser tirado.

Vale lembrar que mesmo não sendo um evento em que o foco era cosplay, eles estavam presentes e ganharam seu espaço. Todos eles expressavam felicidade de fazer e interpretar seus personagens. Realmente, dava gosto de ver e tirar fotos pela paixão deles em fazer essa arte.

“Além de comemorações, uma festa como o evento Jump Festa, traz para o público as mais recentes novidades.”

10 anos de Naruto

Um dos destaques merecidos do evento é a comemoração dos 10 anos da série Naruto. Tendo novo filme e uma série de especiais para 2009, Naruto pode estar perto do final nos mangás.

Para crianças, tinham diversos jogos que a Jump preparou com personagens da série Naruto, sendo assim a grande diversão da criançada no evento. Mesmo na entrada, tinha um espaço reservado com um cd drama, contando uma história inédita da série, fazendo diversas crianças ficarem reunidas em volta do Naruto gigante inflável.

Fazendo compras

Como fomos também para fazer compras, decidimos ir para a fila de comprar na Jump Festa. Assim saímos do evento e fomos para o outro lado. Ficamos num lugar imenso, separados por fitas, onde deveríamos escolher o que tem no catalogo da Jump, pagar no caixa e ir retirar os produtos num depósito depois. Peguei baralho, dois pôsteres e 4 cartões postais da série Katekyo Hitman Reborn. Pior que era a única série que eu queria algo, já que não encontrei produtos que me agradassem de Dragon Ball e Bleach.

Público

Engana-se quem acha que a maioria do público é do sexo masculino. Repleto de pessoas das mais diferentes idades, você encontrava desde crianças até adolescentes andando pelo evento. E os adultos também estavam lá.

Muitos foram para o evento saindo do colégio, e como era sábado à tarde, todos estavam ainda com seus uniformes e malas.

Existem também aqueles famosos otakus andando pelo evento. Com roupas tipicamente tiradas do dorama Densha Otoko, eles também estavam presentes na Jump Festa.

Por que Jump Festa?

Dias depois eu conheci um garoto chamado Keita, que faz faculdade de língua portuguesa na faculdade TUFS em Tokyo. Keita me explicou que os japoneses usam a palavra Festa para dar a ideia de uma grande diversão. Mesmo que esse seja o sentido de JUMP FESTA se chamar JUMP FESTA e não Jump Party, fica uma nota pessoal que seria muito bom ter “festas” assim no Brasil. É uma pena que os eventos produzidos no Brasil não tenham esse enfoque, mas quem sabe no futuro não herdem o que os eventos de animê e mangá são no Japão. Além de comemorações, uma festa como o evento Jump Festa, traz para o público as mais recentes novidades. Quem sabe um dia tenhamos isso por essas bandas.

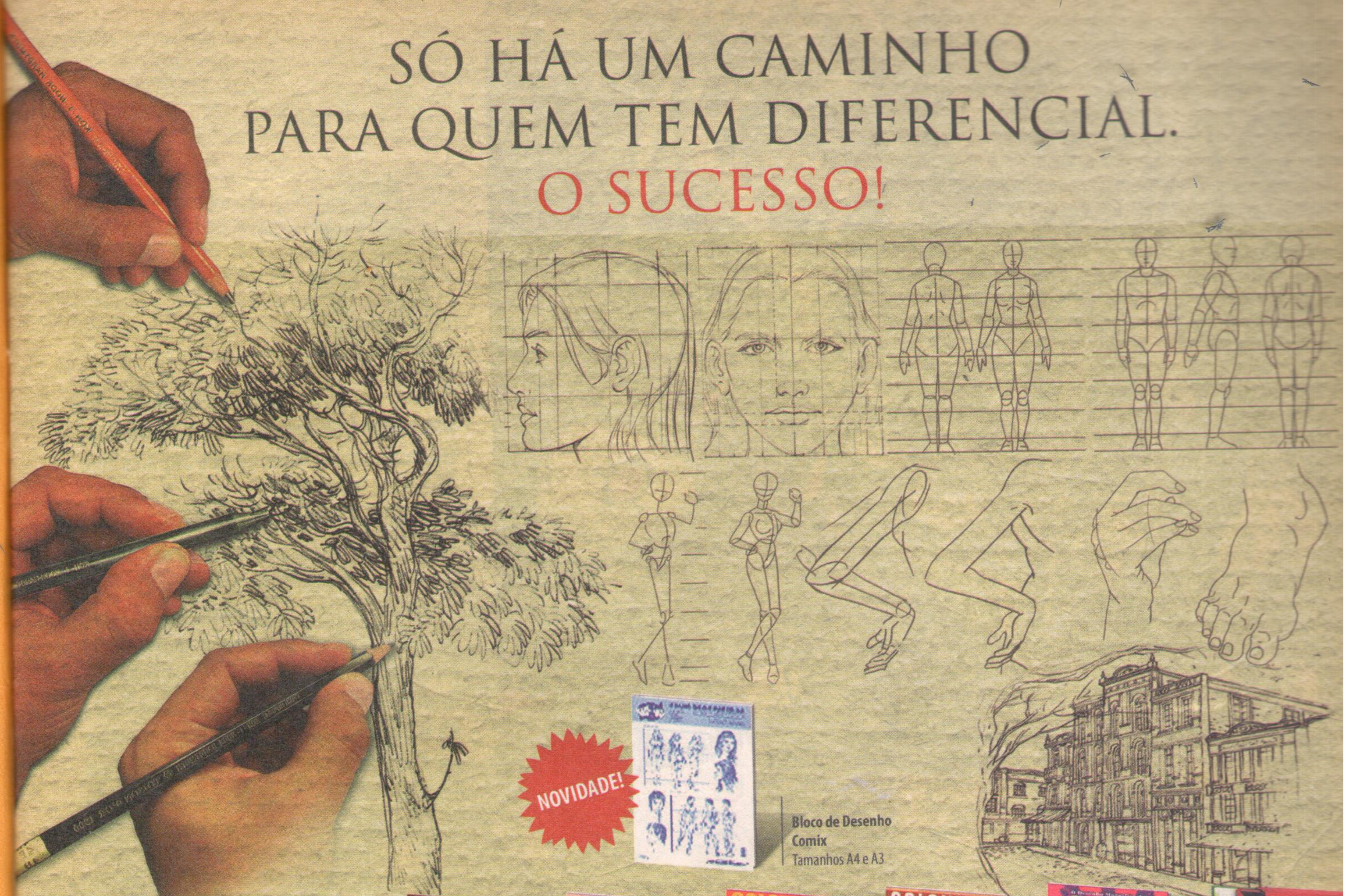
Street Fighter IV

MAIS AVENTURAS DO JAPÃO?

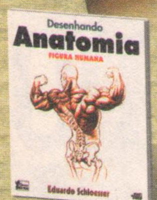
Essa foi uma aventura, entre várias outras, que fiz enquanto estive no Japão. Algumas estou contando no blog J-Wave (http://jwavemusic.blogspot.com/). Sintam-se convidados a conhecer mais algumas histórias do país do animê e mangá.

SÓ HÁ UM CAMINHO PARA QUEM TEM DIFERENCIAL.

O SUCESSO!



Bloco de Desenho Comix
Tamanhos A4 e A3



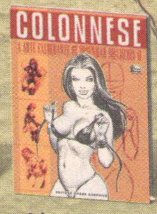
Desenhando Anatomia Figura Humana
Por Eduardo Schloesser

Desenhando Anatomia Figura Feminina
Por Eduardo Schloesser

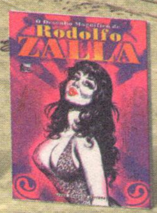
Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica
Volume 1

Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica
Volume 2

Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
Volume 1



Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
Volume 2



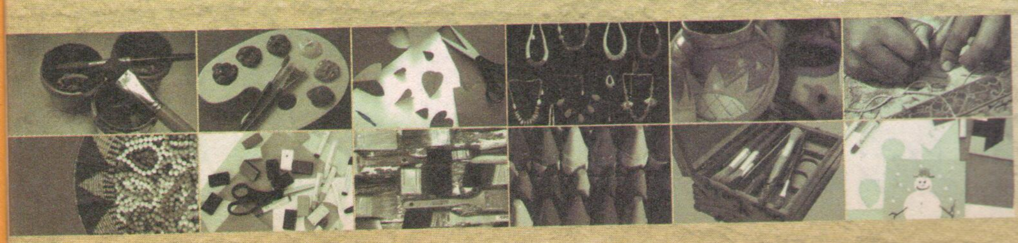
O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla

Guia Oficial DC Comix Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Ja
Caixa com dois livros

CURSOS DE DESENHO OPERA GRAPHICA.

VOCÊ É APENAS UM ARTISTA?

OU VOCÊ É UM ARTISTA COMPLETO?

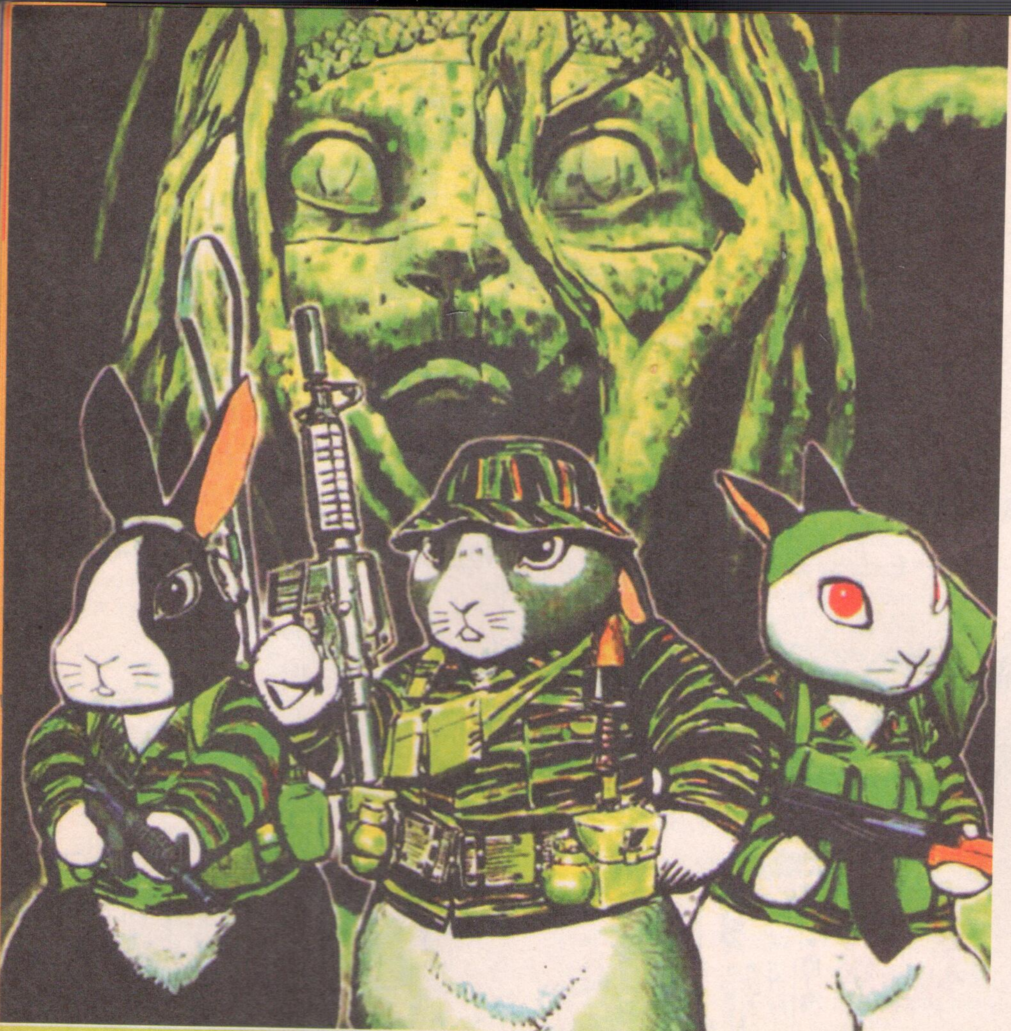


à venda na
Comix Book Shop
Al. Jaú,1998-São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.b

APOCALYPSE MEOW

A Guerra do Vietnã como você nunca viu!

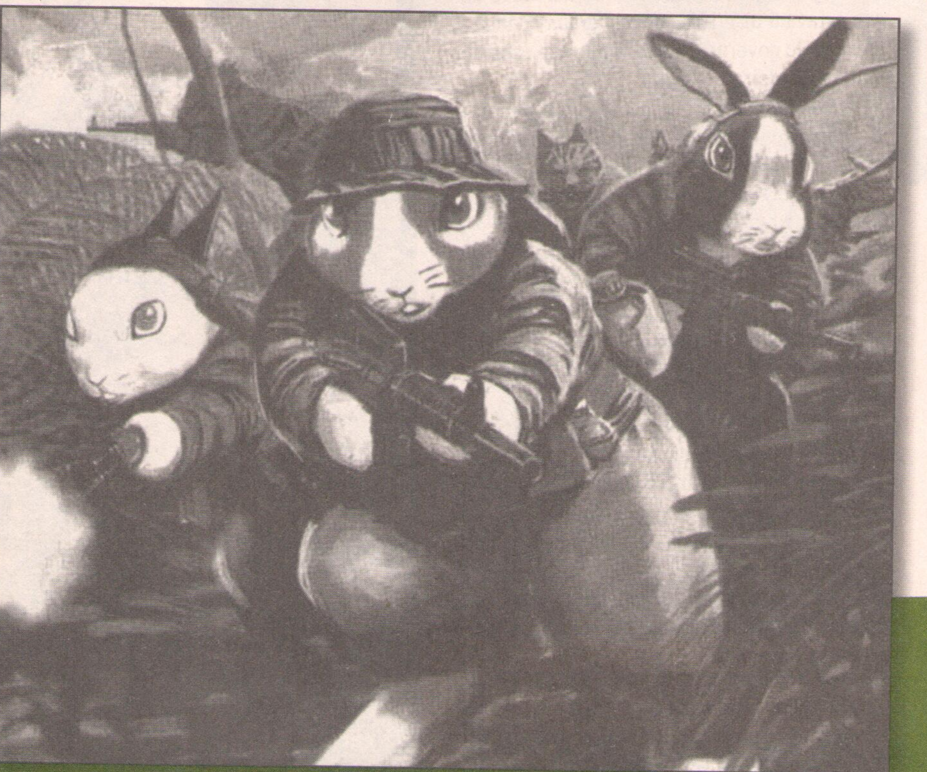
Por Gisela Pizzatto P.



Apocalypse Meow, de Motofumi Kobayashi, em três volumes. Originalmente publicado no Japão como Cat Shit One (1998), pela Softbank Publishing. Nos EUA o nome foi trocado para ser uma paródia do filme (também sobre a Guerra do Vietnã) Apocalypse Now. Eu li a edição inglesa, da ADV Manga, que está muito bem adaptado. O mangá é uma visão da Guerra do Vietnã ao estilo de Maus, de Art Spiegelman, em que os coelhos da Special Operations Group têm uma missão: enfrentar as forças dos gatos vietcongs e sair dessa vivos.

> "A Guerra do Vietnã durou 16 anos, de 1959 a 1975. No fim das contas, a guerra teve forte oposição e divisão da sociedade norte-americana e mundial, que culminou nos acordos de paz de Paris (1973), que determinaram a retirada gradual das tropas."

Baseado em fatos históricos, este mangá mostra as atividades diárias dos soldados americanos Bota, Perky e Rats, membros de um grupo de reconhecimento chamado Cat Shit One (na verdade, o esquadrão de reconhecimento americano era chamado "Dog Shit One"). Cada missão ou capítulo mostra o dia-a-dia desse grupo através do desenho e storytelling peculiares de Kobayashi. O destaque fica por conta da minúcia usada para desenhar e descrever as armas, aparatos e estratégias usados na Guerra do Vietnã, mas também pelo jeito de contar uma guerra tão dolorida da história da humanidade. Como Gen, Pés Descalços (de Keiji Nakasawa, no Brasil publicado pela Conrad em 4 volumes) e Mauss (de Art Spiegelman, publicado pela Companhia das Letras), Apocalypse Meow tem o traço leve e até meigo, mas basta ler as cinco primeiras páginas para ver que a história não envereda por caminhos românticos e nem busca a glorificação da guerra. Muito pelo contrário. Dá para sentir o desespero, o medo, o terror e a tristeza que esse evento provocou não só nos que se envolveram diretamente no conflito, mas em toda uma geração.



A Guerra do Vietnã

É claro que não dá para ler um mangá desses sem ter pelo menos uma ideia do que foi o conflito no Vietnã. E apesar de esta ser uma das maiores guerras recentes da humanidade, tem muita gente que nem sabe do que se trata. Ok, os EUA invadiram o Vietnã e eles ficaram se matando de forma desumana. Certo, mas por quê? Como? O que queria cada lado? Este não foi um conflito simples, mas vou tentar explicar da maneira mais fácil e resumida aqui.

Os países conhecidos como Vietnã, Laos e Camboja foram colonizados por franceses durante o século XIX e ficaram conhecidos como "Indochina Francesa". Durante a II Guerra Mundial, o Japão estendeu seus domínios até a China e quando a Alemanha invadiu a França, em 1940, os japoneses aproveitaram para se apoderar da Indochina Francesa. Com o fim da II Guerra, a França tentou restabelecer o domínio colonial no sul da Ásia, mas isso se mostrou difícil. Já em 1945 o Vietnã se declarou independente e teve de lutar contra a França.

O fim da II Guerra trouxe uma divisão militar e ideológica que todo mundo conhece como "Guerra Fria", tendo os comunistas da URSS de um lado e os capitalistas norte-americanos do outro. A Guerra Fria acabou levando suas querelas até o sudeste asiático e é aí que a história da Guerra do Vietnã basicamente começa. Quando em 1950 a Coreia do Norte (comunista) invadiu a Coreia do Sul (aliada dos EUA) dizendo buscar uma unificação do país, deu-se início a uma guerra de três anos até que um acordo fosse firmado. O sentimento anticomunista era forte e o Vietnã continuava sua luta pela independência, lutando contra a França que tinha ajuda armamentista vinda dos EUA. Porém os franceses perderam a guerra e a Indochina Francesa foi finalmente dividida em Laos, Camboja, Vietnã do Norte e Vietnã do Sul.

Os EUA não demoraram para agir na região e começaram a prover ajuda militar e econômica ao Vietnã do Sul, enquanto a Rússia e a China ajudavam a porção norte. Acho que dá para imaginar: uma hora isso ia pegar fogo.

A Guerra do Vietnã durou 16 anos, de 1959 a 1975. No fim das contas, a guerra teve forte oposição e divisão da sociedade norte-americana e mundial, que culminou nos acordos de paz de Paris (1973), que determinaram a retirada gradual das tropas. Porém, mesmo sem a intervenção de outros países a guerra entre norte e sul continuou, só terminando em abril de 1975, com a invasão e ocupação comunista da capital do sul, Saigon, e a rendição total do exército sul-vietnamita.

APOCALYPSE
MEOW

"A Guerra do Vietnã foi nada menos que uma guerra civil, financiada e apoiada pelos EUA de um lado e China e URSS do outro."

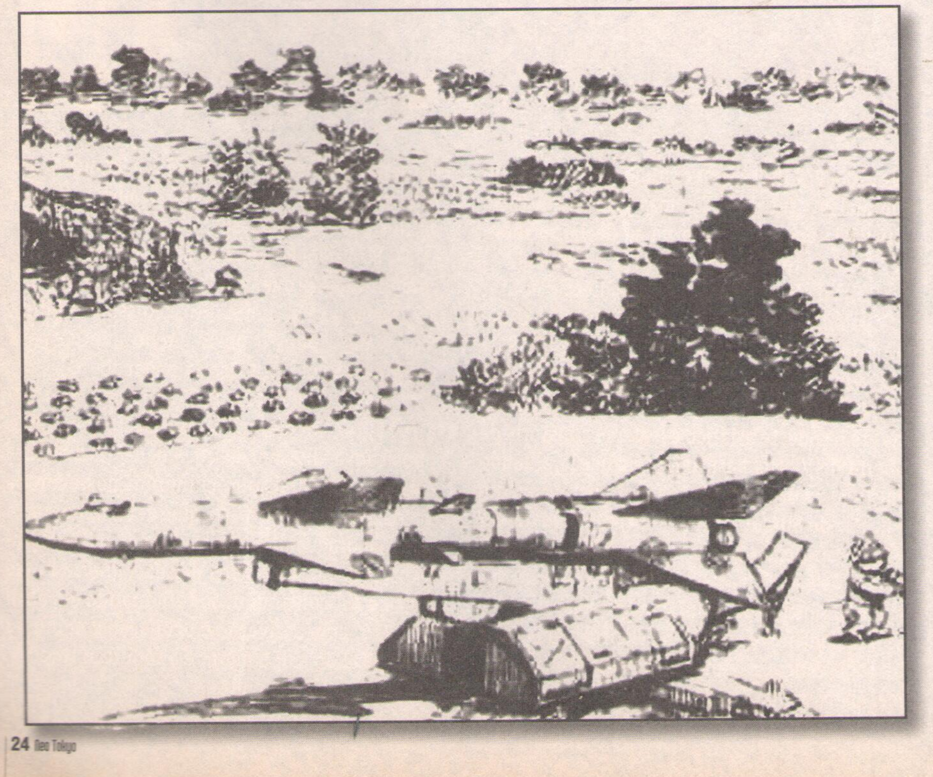
Uma Guerra sem Vitoriosos

É claro que ninguém ganha nada em uma guerra. Ok, vá lá, tem sempre um ou outro figurão que lucra alguma coisa. Mas a maioria sai perdendo. No caso do conflito no Vietnã, as coisas não foram diferentes. Em um país dividido entre sul e norte, quando as pessoas de mesma etnia, mesma nacionalidade, começam a se matar, é claro que não haverá boas histórias para contar depois. Os soldados americanos que lutaram nessa guerra presenciaram coisas horríveis (como em toda guerra), voltavam para casa emocionalmente e psicologicamente destruídos. O governo americano não conseguiu o que queria e teve de se retirar, com as tropas acabadas e um índice de aprovação da população americana baixíssimo. O governo do Vietnã, por fim, herdou um país arrasado pela guerra e com sérios problemas para resolver. Enfim, um quadro nada bonito.

Em 1955, o primeiro-ministro do Vietnã, Ngo Dinh Niem, proclamou que o país não teria mais eleições. O problema é que neste período o Vietnã do Sul estava sob o jugo da porção norte, que desejava eleições e era comunista. O ministro então começou uma caça aos comunistas que levou muita gente à morte e à prisão. Não tardou para as forças comunistas se moverem contra os abusos e então a polícia do país teve de lutar contra os vietcongs, terroristas vietnamitas que lutavam do lado comunista. Essas pessoas não matavam apenas militares, mas também civis que tivessem algum tipo de status na comunidade em que estavam inseridos, pois queriam chamar a atenção do governo e mostrar que não estavam para brincadeiras.

A situação foi ficando cada vez pior e a violência aumentou. Então os EUA decidiram entrar na guerra para "ajudar" o governo de Niem e colocar ordem no país, antes que os comunistas tomassem conta de tudo. Os oficiais dos EUA chegaram a treinar várias milícias civis no Vietnã do Sul, principalmente vietnamitas originários de minorias étnicas. Essas pessoas acabariam lutando ao lado dos americanos durante a guerra, servindo como guias, tradutores etc.

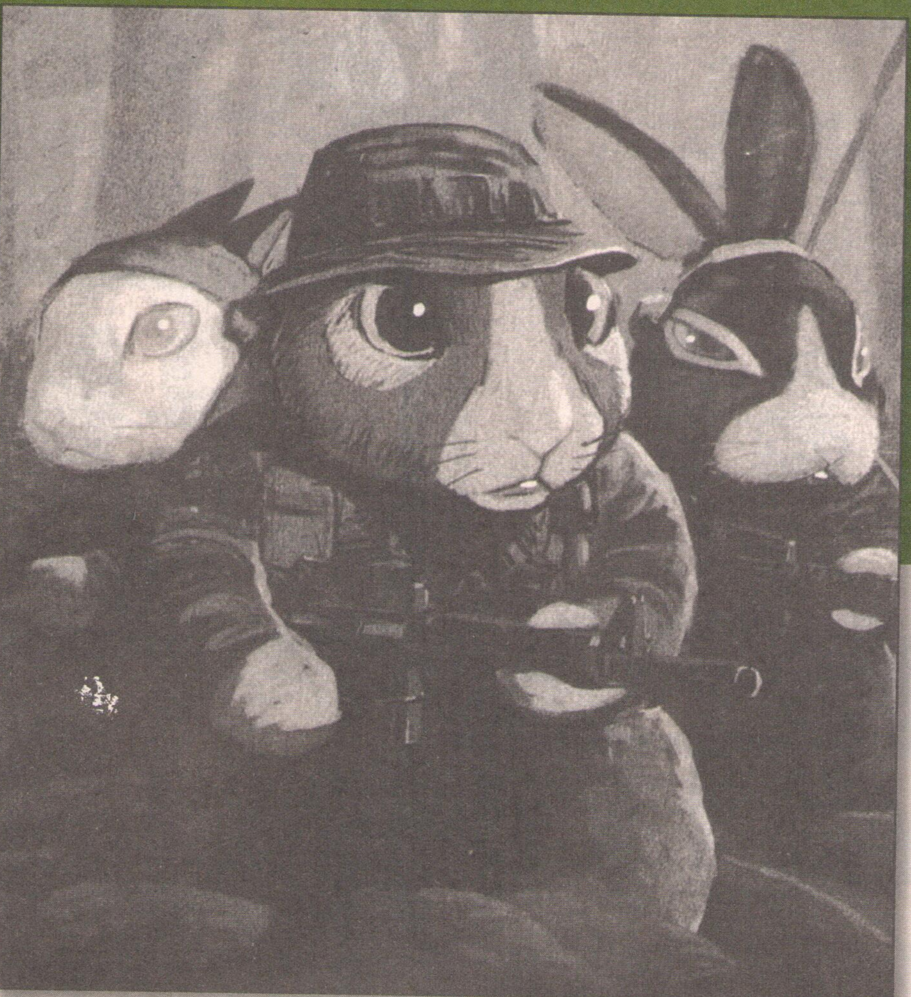
A Guerra do Vietnã foi nada menos que uma guerra civil, financiada e apoiada pelos EUA de um lado e China e URSS do outro. Um verdadeiro massacre em que a população de um país sofreu por mais de uma década, ficou com seu país em frangalhos e escandalizou a população mundial. É um conflito que marcou a história da humanidade por sua estupidez, violência e tragédia.



Saigon

Saigon era a capital do Vietnã do Sul e QG das tropas americanas; na época da guerra era tida como "terreno neutro" isto é, aos soldados americanos era permitido entrar na cidade, porém não podiam portar armas. Mesmo assim, no capítulo 8 do primeiro volume do mangá, a cidade é retratada como uma cidade qualquer dentro de um país em guerra. Não há nenhum lugar seguro, mesmo com a polícia vietnamita procurando manter a ordem. Quando os membros da Cat Shit One recebem uma folga (72 horas de descanso fora da zona de combates), é para Saigon que eles vão. Porém uma série de incidentes mostra o dia-a-dia da cidade: Bota é enganado e acaba assaltado e espancado; enquanto passeiam pelo centro, ocorre um ataque terrorista, com pessoas atirando com metralhadoras; um vietcong é executado em plena praça pública por oficiais da cidade; e, para finalizar, outro atentado ocorre quando uma bomba explode em frente a um restaurante. Como dá para notar, o "terreno neutro" estava longe de ser uma zona calma, mesmo sem a permissão de armas de fogo.

> "Apocalypse Meow é um mangá com conteúdo, aliás, muito. Para quem não se interessa por histórias intrincadas e nem curte História, é melhor manter distância."



Terror no Front

No segundo volume do mangá, o sargento Rats volta aos EUA para um descanso e é então confrontado com um país que pede paz e que começa a se revoltar contra a guerra. Rats também é confrontado com os números da guerra: a quantidade de mortos a cada dia é um choque para ele. Estando no front de combate fica muito difícil saber desses números, mas a imprensa americana noticiava a guerra diariamente e as notícias eram sempre estarrecedoras. De volta ao Vietnã, a coisa piora quando fica sabendo que os companheiros Perkins e Botaski estão desaparecidos. O sargento Rats se prontifica a ir atrás dos dois, mas acaba capturado no processo de reconhecimento e logo descobre que foi capturado por tropas da tribo de Chico. Juntos, eles irão ajudar a libertar Botaski e Perkins, que foram pegos pelos vietinamitas do norte.

No acampamento vietnamita, Bota sofre tortura e Perkins é obrigado a assinar uma confissão falsa, em que admite ter cometido crimes de guerra contra civis vietnamitas. No caminho para a capital do norte (Hanói), porém, Bota e Perky são resgatados pelo grupo de Chico e Rats. Nesse capítulo da história dá para sentir realmente os horrores da guerra e como os dois lados da história acabam se completando, afinal os civis que estão nos EUA não sabem nada sobre o que os soldados realmente sofrem no front e os soldados não têm a menor ideia das consequências reais da guerra e sua repercussão fora das zonas de batalha. Quando mais lemos o mangá, mais informações o autor nos dá sobre a Guerra do Vietnã e mais e mais a mesma ideia martela a cabeça: nada disso teria acontecido se ninguém tivesse declarado essa guerra estúpida.

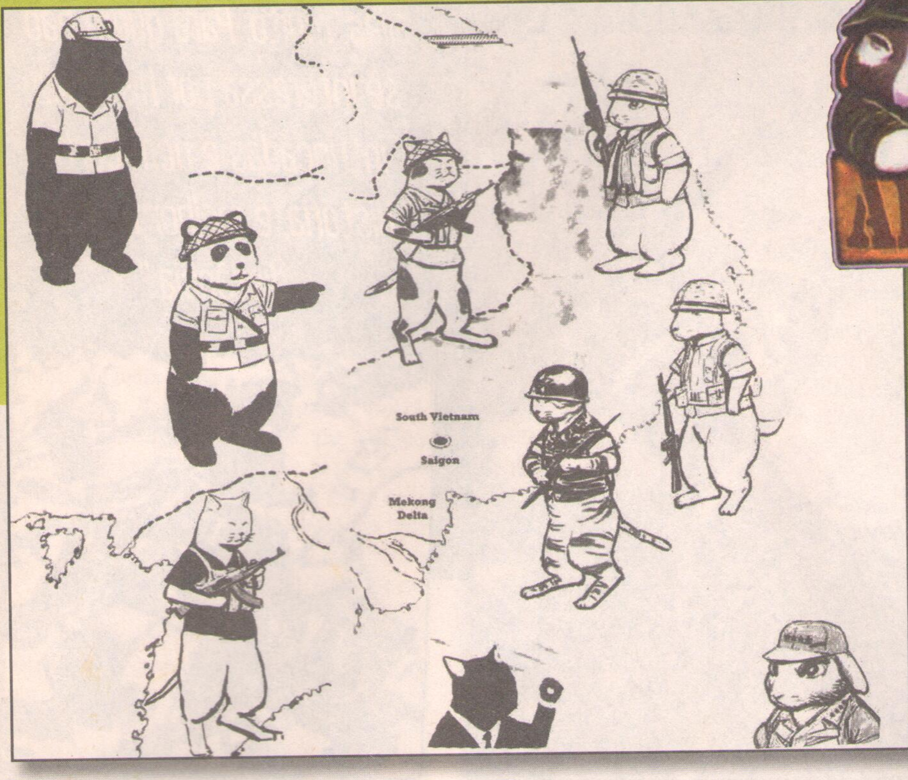
No volume 3, o que já estava difícil fica ainda pior: o Cat Shit One é escalado para uma missão especial para a CIA e percebe que há muito mais por trás da guerra do que simplesmente um conflito ideológico entre comunistas e capitalistas. Dinheiro, petróleo, drogas e política são a sujeira que aparece por baixo do tapete no Vietnã, deixando os coelhos do esquadrão de reconhecimento intrigados sobre o real motivo da guerra e leva o grupo a tomar uma decisão inesperada.

Muita História

O mangá é realmente fantástico e vale a pena dar uma olhada nele. O tipo de storytelling não lembra muito o estilo japonês, ficando mais perto dos comics americanos, mas não acredito que isso seja um fator negativo. A arte de Kobayashi é bastante riscada e solta, ele capricha nos cenários e apesar de os personagens serem "fofinhos", a carga dramática é bastante forte devido ao modo como ele constrói as cenas e apresenta situações.

Apocalypse Meow é um mangá com conteúdo, aliás, muito. Para quem não se interessa por histórias intrincadas e nem curte História, é melhor manter distância. O autor trabalha muito com fatos, curiosidades e particularidades da Guerra do Vietnã, e faz isso de modo bastante preciso e minucioso. A cada volume há algumas páginas dedicadas apenas a contar a história de personagens importantes do conflito e também a esclarecer o decorrer da guerra, que às vezes pode nos parecer confusa.

Mesmo assim, o autor se mostra um pacifista em seus comentários e dedica sua obra tanto a americanos quanto a vietnamitas, principalmente àqueles que morreram durante os mais de 10 anos da guerra, e que lutavam perseguindo ideais, perseguindo ideais impostos ou apenas obedecendo a seu governo.



APOCALYPSE
MEOW

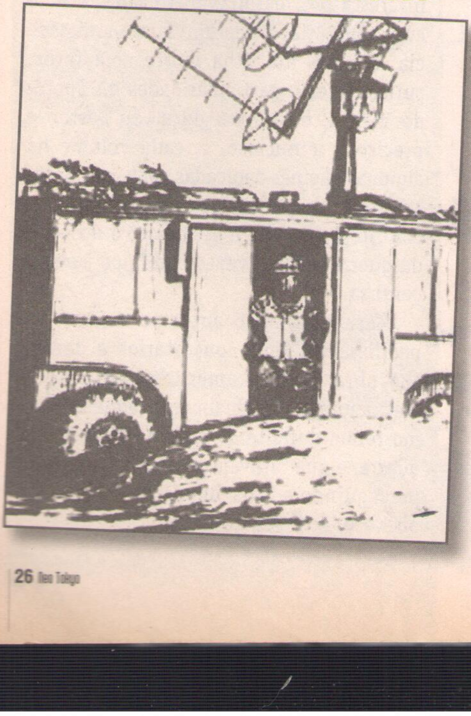
Os personagens:

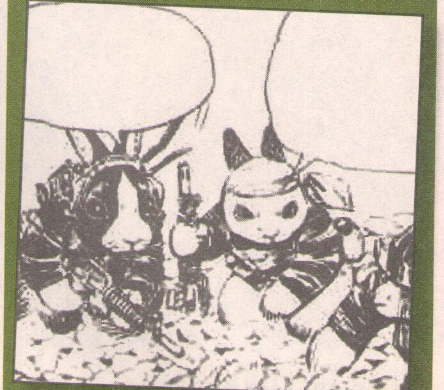
Assim como em Maus, cada animal representa uma nacionalidade:

Coelhos = americanos
Gatos = vietnamitas
Porcos = franceses
Panda = chineses
Macacos/Gorilas = Japoneses
Cangurus/Koalas = australianos
Ratos = britânicos
Ursos = russos
Cães = coreanos

Nossos personagens principais nesta trama são basicamente quatro: Sargento Perkins (Perky) – Soldado americano, é o líder do grupo Cat Shit One. Sargento White (Rats) – Soldado americano que fala vietnamita. É ele o tradutor do grupo.

Botaski (Bota) – Soldado americano que se mostra bastante preconceituoso quanto aos asiáticos. Bota é o responsável pela comunicação e é o que tem os nervos mais fracos. Chico – Um vietnamita treinado pelos americanos. Chico vem das "terras altas" do Vietnã e pode ser considerado membro de uma minoria étnica daquele país. Essas pessoas eram recrutadas pelos americanos para ajudarem a lutar contra os vietnamitas do norte.





Quadrinhos relacionados

Maus (1973): de Art Spiegelman, é um quadrinho que narra a luta de um judeu polonês (pai do autor) para sobreviver à 2ª Guerra Mundial. A história também trata do relacionamento complicado do autor com seu pai e de como os efeitos da guerra repercutiram através das gerações de sua família. Em 1992, Spiegelman recebeu um Prêmio Pulitzer especial por essa obra. No Brasil, foi editado pela Brasiliense em um volume único.

Gen, Pés Descalços (1972): de Keiji Nakazawa, é um mangá que conta a história da vida de Gen, um garoto japonês que teve sua infância e sua adolescência marcadas pela 2ª Guerra Mundial e pela explosão da bomba de Hiroshima. O mangá fala sobre os horrores que aconteceram logo após a explosão da bomba e das consequências para as pessoas que sobreviveram a ela. No Brasil, foi editado pela Conrad em 4 volumes.

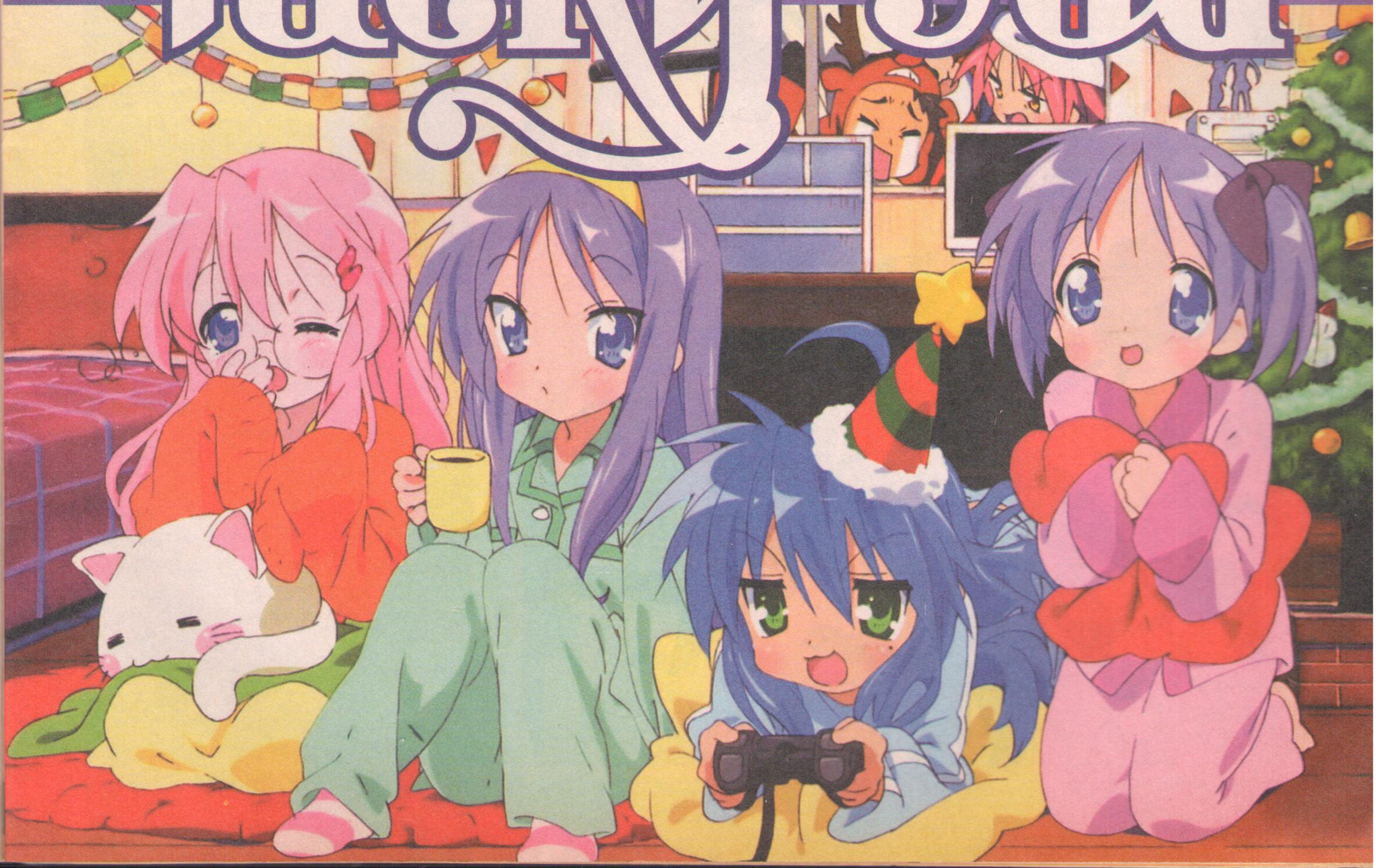
lucky star

Por Leandro Nisishima

O divertido cotidiano de quatro colegiais comuns (ou talvez nem tanto). Por meio dessa frase é possível definir de forma resumida o animê Lucky Star. E apesar de parecer também a definição exata de títulos como Azumanga Daioh, Lucky Star possui suas próprias particularidades. E assim como esse outro, a série alcançou e ainda desfruta de grande sucesso em terras japonesas, sendo um dos "hits" do momento. Parte da fixação dos japoneses se deve ao elenco carismático de personagens, sobretudo da sua protagonista, Izumi Konata, que faz o papel de uma perfeita otaku.

Não por menos, boa parte das piadas da série envolve situações presentes nesse universo, embora seja comum também a presença de brincadeiras com o próprio cotidiano (japonês) e outros filmes, seriados e comerciais. Apesar de as paródias serem bem originais, vale dizer que esse é sem dúvida um animê voltado quase que inteiramente para o público japonês. Quem quiser assisti-lo deverá ter uma boa bagagem acerca da sociedade japonesa e cultura otaku.

Nesse ponto Lucky Star se assemelha muito mais com um Sayonara Zetsubou Sensei do que o próprio Azumanga Daioh. E quando também falo do universo otaku, a série faz paródias com séries que estão em evidência no Japão, e não no mundo. Por isso não espere aparições constantes de Saint Seiya, Naruto, Dragon Ball Z e outros. Lucky Star brinca, sobretudo, com o outro sucesso do momento, Suzumiya Haruhi no Yuuutsu. Além dele, várias séries do Kyoto Animation (o estúdio de Lucky Star) aparecem com alguma frequência, da mesma forma que nomes famosos por lá, como Da Capo, To Heart, Gundam, Shakugan no Shana, Initial D, entre outros.



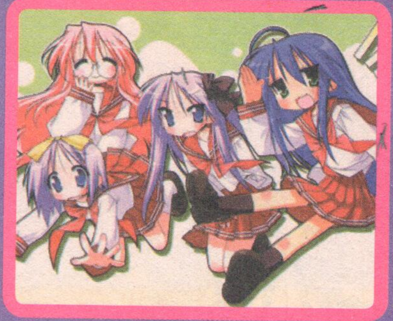
> "A ideia do animê é descontrair e ser um título descompromissado."

História para otaku ver

Como bem dito, o foco de Lucky Star está no público que mais consome e vive de animês, os otakus. Apesar de criativas, a maioria das situações poderá deixar meio mundo boiando, pois parte delas acaba possuindo um conteúdo mais hardcore. Se isso é ruim? De forma nenhuma, Lucky Star segue o padrão daqueles filmes que são feitos somente para ironizar outros filmes. De fato, isso acaba restringindo o público-alvo, mas bons animês não dependem apenas da sua popularidade.

Por outro lado, vale dizer que boa parte do que é mostrado em Lucky Star é feito de forma descontraída, até pelo fato de o gênero do animê ser comédia. Não espere situações mais fortes e realistas, em que o preconceito contra esse seleto grupo é mostrado e desenvolvido, por exemplo. A ideia do animê é descontrair e ser um título descompromissado.

O próprio visual imposto nas personagens deixa isso transparecer desde o começo. Basta reparar no visual caricato e um pouco SD para perceber o que quero dizer. A própria Konata tem expressões de rostos hilárias e cômicas, que, somadas ao carisma da personagem, acabaram tornando-a uma das figuras mais importantes entre os otakus, desde os fanáticos por animês até os apaixonados por jogos.



Dito isso, o enredo começa introduzido as quatro personagens principais da história. A protagonista é Izumi Konata, que no início da série é uma estudante comum do primeiro colegial. Aliás, comum é apenas modo de dizer, pois Konata tem como maior hobby a sua paixão por jogos, animês e mangás. Em resumo, a cultura otaku. E não se trata de uma paixão pequena, Konata se encaixa perfeitamente no conceito de otaku.

Mas, além dela, temos ainda no elenco principal as suas outras três amigas. As mais próximas de Konata são as gêmeas Hiiragi, que são conhecidas por Kagami e Tsukasa. A primeira faz o tipo tsundere (da qual comentarei mais tarde), enquanto a outra tem um pouco do que podemos chamar de personalidade imouto (embora seja apenas parte do seu caráter). Diferente do desinteresse pelo mundo 3D de Konata, e a preguiça da sua irmã Tsukasa, Kagami é uma pessoa responsável e antenada com a realidade que a cerca.

Já Tsukasa costuma ser bem desligada, e nos estudos sofre bem mais do que a sua irmã. Por fim, a que mais se aproxima de Kagami quanto à inteligência é a última integrante do quarteto, Takara Miyuki. A menina de cabelo rosa tem um grande conhecimento de diversos assuntos e faz o papel de moe inteligente. Sendo assim, Miyuki tem um ar bastante inocente em volta dela, que somente perde para Kobayakawa Yutaka, uma personagem secundária da qual falarei mais tarde.

Desenvolvimento do animê

Lucky Star não segue nenhuma linha de enredo fixa. Nesse ponto imita perfeitamente qualquer título de comédia e slice of life. Um ponto a ser ressaltado é que, embora situações básicas do cotidiano escolar japonês sejam enfocadas, como o dia dos namorados, a viagem, a competição esportiva até a chegada da formatura, Lucky Star evita repetir esses eventos, como acontece, por exemplo, em Azumanga Daioh (embora tenha ficado interessante a forma como isso foi feito nesse outro título).

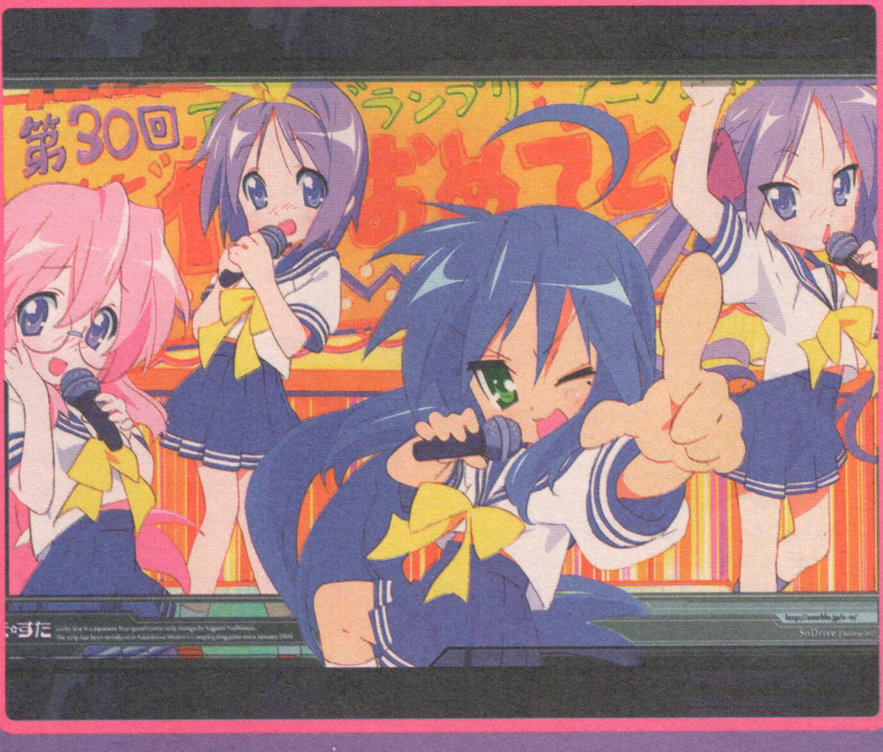
É comum começar a assistir ao animê e terminá-lo sem se dar conta de quanto tempo se passou na história. Raramente as personagens falam em que época do ano estão e isso cabe ao próprio espectador perceber e assimilar. No final é mais fácil de perceber isso, pois é até lógico que uma história de colegiais termine na formatura do terceiro ano. Mas levará um tempo para se localizar, embora esse nem seja um detalhe importante e fundamental.

De resto, algumas considerações a serem feitas é que o animê não será composto apenas das quatro personagens principais. Várias outras aparecerão e, a sua maneira, irão compor o seu próprio núcleo. Pelo lado da protagonista Izumi Konata, teremos o seu pai otaku e lolicon, Izumi Soujirou, além da policial "politicamente" correta Narumi Yui (mais conhecida como Yui nee-san) e em menor escala, a professora viciada em jogos online, Nanako Kuroi.

Parte das boas piadas tem origem nesse trio carismático de personagens. Kuroi-sensei (como é conhecida no animê) renderá boas risadas, principalmente quando encontrar Konata no meio da madrugada durante uma jogatina online. Já Soujirou tem um lado pervertido que pode ser a alegria dos lolicons (embora para a infelicidade deles nada de fanservice apareça).

Além deles, outros dois núcleos importantes do animê são o Anime Tenchou e o Lucky Channel. O Anime Tenchou é na verdade uma paródia com as mascotes de uma rede de lojas da vida real. Trata-se do Animate, uma das mais famosas do Japão. Num animê de temática otaku, o grupo liderado por Anizawa Meito, não poderia ficar de fora. A participação deles nesse caso se resume a diversas tentativas frustradas de vender produtos a "Lendária Garota A", que é ninguém menos do que a protagonista Izumi Konata.

Por sua vez, o Lucky Channel é uma espécie de noticiário estrelado pela simpática e ao mesmo tempo esquentada Kogami Akira, e o tranquilo e extremamente educado Shiraishi Minoru. Esse último, em especial, é na verdade uma réplica caricata do próprio dublador, que na vida real também se chama Shiraishi Minoru. Apesar de parecer falta de criatividade, Minoru é um dos personagens com uma das participações mais marcantes ao longo do animê, embora inicialmente comece como um mero coadjuvante.



> "É comum começar a assistir ao animê e terminá-lo sem se dar conta de quanto tempo se passou na história."

Com o tempo, será possível perceber o quanto as atenções estarão cada vez mais voltadas a ele, e não somente no Lucky Channel. Mesmo o Minoru de vida real terá a sua própria (e tosca) participação. E ainda sobre o Lucky Channel, esse pequeno programa costuma ser exibido todo final de episódio, geralmente nos últimos cinco minutos. Depois disso, a parte final nos apresenta uma divertida seção de karaokê envolvendo as quatro protagonistas (que fica no lugar do tradicional tema de encerramento).

Apesar de parecer, vale lembrar que Lucky Star não segue um esquema tão fixo assim. Cada episódio em si tem essa separação entre episódio, Lucky Channel e extra (na primeira metade o karaokê), além da própria opening. Porém, de resto, o desenvolvimento do animê segue de forma aleatória. É comum numa cena os personagens estarem na escola comentando sobre os testes finais e na cena seguinte já estarem numa lanchonete conversando sobre o que irão fazer durante o fim de semana.

Essa disparidade de situações normalmente é usada para quebrar o tédio e não deixar e história presa num único assunto. Isso de fato é comum de acontecer em algumas séries como Hidamari Sketch, que raramente fazem uso desse recurso. Na verdade, o começo do próprio Lucky Star pode causar tédio de vez em quando (falarei disso mais tarde).

O elenco secundário

Além de Yui, Soujirou, Kuroi, o Anime Tenchou, Akira e Minoru, Lucky Star ainda guarda um elenco secundário lotado de carisma. Porém, diferente desses já mencionados, boa parte deles aparecerá somente a partir da metade da série. Elas podem ser chamadas de "kouhais" (ou calouras) das personagens principais. Perceba que a partir do momento em que aparecem, é possível sentir que a história avança um pouco, e Konata e companhia não estão mais no primeiro colegial.

Uma das primeiras a dar as caras será a prima menor de Konata, a moe número um do animê, Kobayakawa Yutaka. Ela é uma menina de corpo fraco e que constantemente falta à escola. Fora isso, nutre admiração por Iwasaki Minami, a típica garota calada e ignorada pelos colegas de classe. O respeito que Yutaka tem por Minami faz outra aluna, Hiyori Tamura, nutrir pensamentos pervertidos em relação às duas. Tamura é uma desenhista de mangá, que costuma produzir doujins. Parte do material dela vem justamente das situações que Yutaka e Minami protagonizam.

E por falar do mercado otaku, o elenco secundário ainda conta com uma segunda representante desse seleto grupo (ou terceira se levar em conta Tamura), que é ninguém menos do que Patrícia Martin. A garota é uma estrangeira vinda diretamente dos EUA, com a missão de aprender o máximo sobre cultura japonesa (que para ela é sinônimo de cultura otaku) e levá-la até o seu país de origem. Patrícia e Konata serão fortes "aliadas" ao longo da série.

Por fim, fechando o elenco secundário, temos as inseparáveis Ayano e Misao. Ambas são colegas de classe de Hiiragi Kagami. Embora a tsundere não ligue muito para as duas, Misao vive perseguindo-a. Um detalhe curioso e ao mesmo tempo cômico é que dificilmente não se vê uma cena onde Misao aparece sem ter Ayano sorrindo ao lado. O pior de tudo é que Ayano tem uma participação mínima no animê, se resumindo a ser um cenário pronto para Misao. Chega ao ponto de o espectador achar que, se ela não aparecer com Misao, boa parte da graça será destruída.

> *"No Japão, otaku é usado de forma pejorativa. Engloba pessoas que não pensam em outra coisa além de animês, mangás e jogos. Já no Ocidente serve simplesmente para designar os fãs da cultura pop japonesa."*

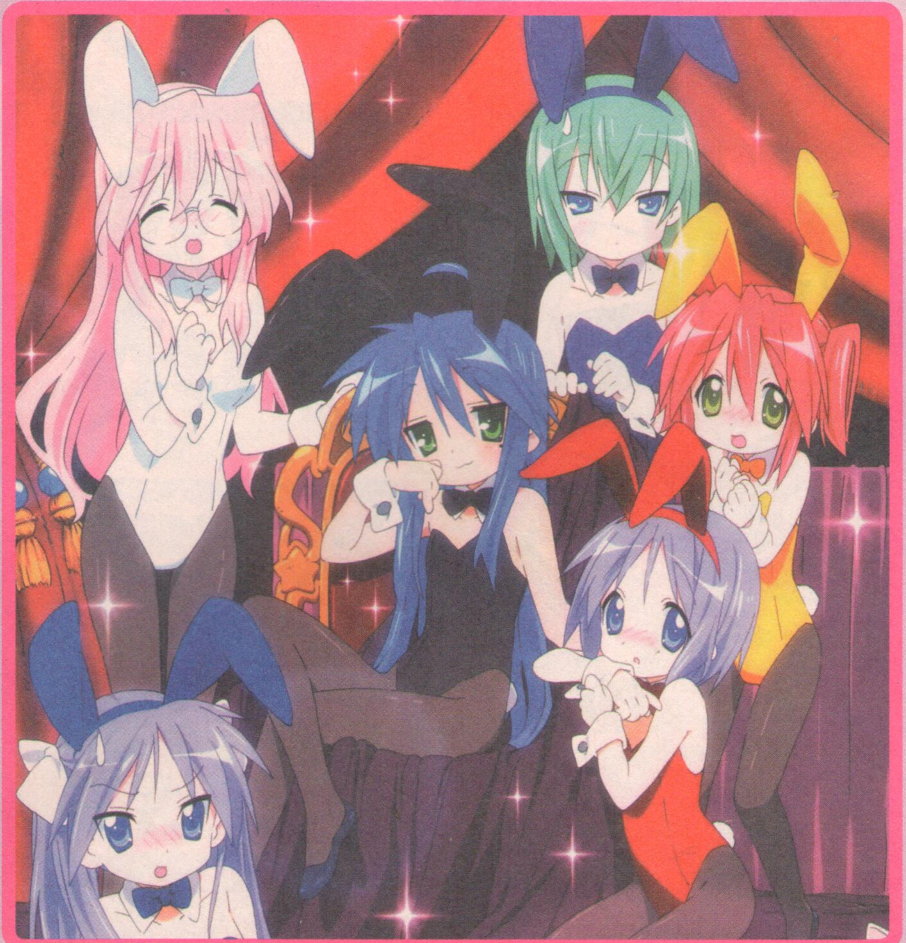
Termologias e outras "nerdices"

Como dito anteriormente, um dos maiores problemas na hora de se assistir a Lucky Star é a quantidade grande de termos ligados ao universo otaku. Na verdade, às vezes sem o uso deles é possível ficar perdido durante o episódio, pois parte das situações usa como base o cotidiano japonês, que permanece bem desconhecido por aqui, e não pode ser resumido à cultura tradicional, tão divulgada no Brasil. Para ajudar um pouco, preparei uma lista com os termos mais importantes que podem atormentar a cabeça dos espectadores. Porém, fica um aviso de que devido à grande quantidade existente, fiz apenas um resumo. Além das termologias, uma boa bagagem otaku (leia-se: animês já vistos) ajuda em muito na hora de assistir à série.

Otaku: termo mais comum e difundido pelo mundo, otaku pode ter diversos significados, sendo que não existe uma definição exata para a palavra. No Japão otaku é usado de forma pejorativa. Engloba pessoas que não pensam em outra coisa além de animês, mangás e jogos. Já no Ocidente serve simplesmente para designar os fãs da cultura pop japonesa.

Tsundere: o personagem Minoru deve explicar melhor o significado real do termo num dos episódios do Lucky Channel, mas, para adiantar, vale dizer que tsundere define uma personalidade específica de personagem. A própria Kagami é um exemplo perfeito de tsundere. Garotas desse tipo raramente revelam os seus verdadeiros sentimentos e constantemente ficam nervosas quando o fazem. Outros exemplos desse seleto grupo são Shana (Shakugan no Shana), Nagi e Hinagiku (Hayate no Gotoku), Natsume e Sae (Hidamari Sketch), Yuuhi (Akane-iro ni Somaru Saka), Louise (Zero no Tsukaima).

> *"Fanservice consiste não apenas em cenas de sensualidade, como também outras situações envolvendo garotas vestindo roupas de empregada, orelhas de gato, uniforme de coelho, entre outros."*



Moe: Esse é um termo também sem definição exata, mesmo entre os otakus japoneses. Geralmente é usado para designar personagens como Yutaka e, em menor escala, Miyuki. Garotas desse tipo costumam ser inocentes, meigas, gentis e de aparência frágil (perceba por que Yutaka é o exemplo perfeito). Boa parte da indústria japonesa do animê e mangá tem como base personagens e situações moe. Como outros exemplos temos Yuno (Hidamari Sketch), Koyori (sola), Isumi (Hayate no Gotoku), Nanoha (Mahou Shoujo Lyrical Nanoha), Ayu (Kanon 2006).

Imouto: Gêmeas são tipos comuns, mas, mesmo possuindo a mesma idade, uma delas sempre será considerada a mais "nova". Essa última recebe a definição de Imouto (geralmente). Existem diversos casos em que a imouto não é necessariamente da mesma idade que a sua irmã mais velha. A personalidade-padrão de uma imouto geralmente aparece em animês de romance bishoujo, em que o protagonista frequentemente recebe conselhos decentes ou indecentes da "imouto-san". Como exemplos temos Yakumo (School Rumble), Minato (Akane-iro ni Somaru Saka), Kokoro (School Days), Nogizaka Mika (Nogizaka Haruka no Himitsu), Kyon no Imouto (Suzumiya Haruhi no Yuuutsu).

Figures: Essa é bem fácil, mas talvez o nome possa confundir alguns. Em bom português, figure pode ser traduzido como "bonequinhos". Resumindo, são aquelas miniaturas que têm como base algum personagem de animê, mangá e jogo. A produção de figures é muito comum no Japão, sendo uma das diversas ramificações presentes na indústria do animê.

Bishoujo Games: Uma das ramificações do gênero visual novel. Esse estilo de jogo é mais conhecido como os adventures japoneses. Títulos nesse estilo consistem em uma grande quantidade de textos, com uma ou outra pergunta de múltipla escolha. As respostas escolhidas pelo jogador levam a história para outro rumo. Geralmente as visual novel contêm bishoujo indiretamente, mas nem todas as usam como tema central. A palavra literalmente significa "garota bonita". E de fato, desde eroges como Kira Kira e Sekai de Ichiban Dame na Koi, até visual novels propriamente ditas como Clannad, Chaos; HEAd e Fate/Stay Night contêm vestígios de bishoujo.

Doujin: conhecido por aqui como fanzine, no Japão doujin não define somente mangás feitos por fãs, mas também animês e jogos. Na maioria dos casos, os mangás doujins usam como base personagens conhecidos e os colocam em situações de pornografia. A personagem Tamura-san de Lucky Star é apenas uma das várias pessoas que desenham doujins no Japão. Boa parte do material é exposto no Comic Market (Comiket) e alguns novos talentos são descobertos no evento.

Fanservice: mencionado em algumas partes por Izumi Konata, fanservice consiste não apenas em cenas de sensualidade, como também outras situações envolvendo garotas vestindo roupas de empregada (Maid), orelhas de gato (Nekomimi), uniforme de coelho, entre outros.

Yaoi: uma das cenas mais engraçadas protagonizadas por Koabayakawa Yutaka envolve uma das palavras mais difundidas entre os otakus. Yaoi designa o gênero de mangá e animê na qual o principal assunto tratado é a relação entre dois homens. O oposto é conhecido como Yuri.

Seiyuu: em bom português significa dublador. Em Lucky Star existem diversas piadas indiretas com dubladores famosos por lá. A própria Konata é alvo frequente. A seiyuu de personagem é ninguém menos do que Hirano Aya, que anteriormente havia feito o papel de Suzumiya Haruhi. Em parte, o fato de a seiyuu ser a mesma e o estúdio também fez com que Lucky Star recebesse uma grande quantidade de piadas vindas diretamente dessa série. Aliás, Hirano Aya aparece até mesmo numa versão caricata, em que está cantando em um show e sendo assistida por Izumi Konata (Hirano sendo vista por Aya). Além de Hirano Aya, outros dubladores a receberem uma versão caricata foram Chihara Minori (Iwasaki Minami), Daisuke Ono (Koizumi em Suzumiya Haruhi) e o eterno Shiraishi Minoru. Até mesmo o diretor dos quatro primeiros episódios de Lucky Star, Yamamoto Yutaka, recebeu a sua versão animê. Por fim, um dos usos mais cômicos de dubladores no animê parte de Kujira, a seiyuu responsável pela voz de Orochimaru, em Naruto. No Lucky Star, a artista dubla uma "tiazinha" qualquer que fica de "cenário" na maioria das vezes. Acontece de em determinados casos ela dublar colegiais comuns, vendedores de lojas, entre outros. Devido a seu tom de voz peculiar, é possível perceber que quase todos os episódios ela aparece pelo menos uma vez (isso quando não são duas). Depois disso, vê-la fazendo o vilão Orochimaru será no mínimo cômico (não que o sujeito em questão também não seja).

CD Drama: com aparições frequentes nos momentos em que Konata e Kagami vão numa loja de animê, os CD Dramas são discos que vêm com faixas extras gravadas pelas seiyuus de um determinado título. Geralmente contêm histórias paralelas narradas pelos próprios personagens ou músicas-tema exclusivas. Apesar de estranhos aos nossos olhos, são uma mania no Japão, e mais uma das várias outras ramificações da indústria japonesa dos animês.

> "Em Lucky Star, Soujirou Izumi é um exemplo caricato de lolicon. Na vida real, esse tipo de pessoa pode não ser tão engraçada quanto parece."

AFK: Aparece uma única vez durante a serie, mas especificamente no OVA. Para quem joga muitos games online, isso não deve ser novidade. Mas para quem não faz parte desse universo, o termo é usado para designar jogadores que estão online no game, mas não se fazem presentes no momento. Ou seja, deixaram apenas o personagem ali parado sem fazer nada.

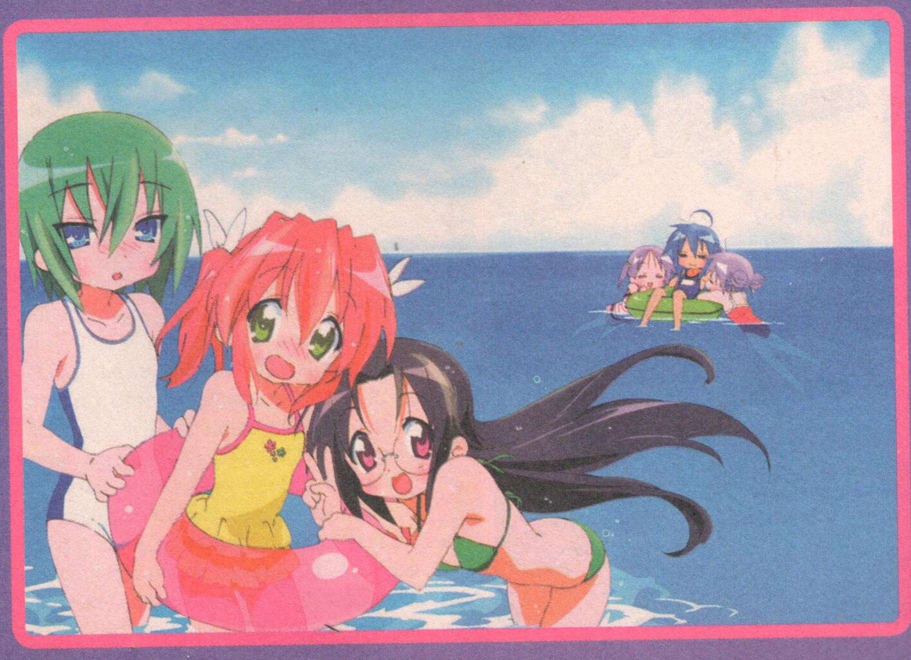
Lolicon: pode ser usado com o sentido de pedófilo. Um dos lados podres na indústria dos animês é justamente a dizimação de material loli, sobretudo em doujins e eroges. Em grande parte, conteúdo loli consiste em colocar garotas (geralmente moe) em situações pornográficas. Já lolicon é a definição usada para as pessoas viciadas nesse tipo de conteúdo. Em Lucky Star, Soujirou Izumi é um exemplo caricato de lolicon. Na vida real, esse tipo de pessoa pode não ser tão engraçada quanto parece.

> “Apesar de o mangá nem ser considerado um marco revolucionário, a produção do animê caiu nas mãos de um excelente estúdio de produção, o Kyoto Animation.”

Comiket: a maior convenção de animês e mangás do mundo, o Comiket acontece duas vezes ao ano no Japão. Boa parte das novidades dos próximos meses é revelada no evento, bem como artistas novatos expõem o seu trabalho na esperança de que olheiros de plantão de alguma editora famosa os localizem.

2ch: conhecido como 2channel esse é o site mais conhecido e acessado do Japão. É uma espécie de Orkut, em que as pessoas discutem os mais diversos assuntos. Os fóruns do 2ch servem de reduto para a comunidade otaku e diversos temas referentes ao universo são discutidos por eles. Alguns com conteúdo bem “sério”, como a virgindade de determinados personagens de animê.

NicoNico: Assim como o 2ch, o NicoNico é uma espécie de Youtube japonês. Para ter acesso aos vídeos do site, é preciso fazer um cadastro, diferenciando-se do acesso livre da página concorrente. A maior diferença entre os dois, além do acervo mais voltado ao público japonês, está na grande quantidade de vídeos de animê. Outro ponto é que os comentários dos usuários vão aparecendo na tela enquanto o próprio vídeo está sendo exibido. Inicialmente parece besta a ideia, mas se entender o que está escrito vira uma espécie de vício ler e acompanhar o vídeo ao mesmo tempo, tornando a experiência mais interativa e menos monótona.



Um pouco mais sobre Lucky Star

Originalmente Lucky Star nasceu como um mangá desenhado por Kagami Yoshimizu. A série foi publicada na Comptiq, da Kadokawa Shoten, uma das editoras mais famosas e fortes financeiramente no arquipélago. Apesar de o mangá nem ser considerado um marco revolucionário, a produção do animê caiu nas mãos de um excelente estúdio de produção, o Kyoto Animation. Embora tenha sido formado recentemente, o estúdio segue como o melhor da atualidade. A única obra deles considerada abaixo da média é MUNTO, que foi criado nos primórdios do KyoAni (como é conhecido pelos fãs).

"Claro que nem tudo saiu perfeito durante a produção. Apesar da equipe promissora, Lucky Star sofreu severas críticas dos otakus no seu início."

Depois do fracasso de MUNTO, o estúdio emplacou grandes sucessos, como AIR TV, Full Metal Panic? Fumoffu, Full Metal Panic! Second Raid, Suzumiya Haruhi no Yuuutsu, Kanon 2006, o próprio Lucky Star, Clannad e recentemente K-ON. É de longe a melhor produtora em termos de qualidade técnica e de enredo. A produção de Lucky Star, iniciada em 2007, começou logo após o término dos dois maiores hits do estúdio até aquela época, Suzumiya Haruhi no Yuuutsu e Kanon 2006. Não por menos, a produção do animê caiu nas mãos de Yamamoto Yutaka, a mente brilhante por trás de Suzumiya Haruhi que, embora ainda fosse um novato, havia mostrado um grande talento.

Aliada aos ótimos estúdio e diretor, Lucky Star tinha também uma equipe de seiyuus competente, com membros vindos diretamente de Suzumiya, como é o caso de Hirano Aya, dubladora de Haruhi e Konata, e Chihara Minori, que fez um papel mais secundário com Iwasaki Minami, mas que anteriormente havia dublado Nagato Yuki. Mesmo os dubladores novatos, como Fukuhara Kaori (Tsukasa) Katou Emiri (Kagami), Mizuhara Kaoru (Misao) e Shiraishi Minoru (ele mesmo) entraram em evidência após Lucky Star. Parte disso devido ao sucesso na série, e a outra graças à excelente atuação deles durante o animê.

Claro que nem tudo saiu perfeito durante a produção. Apesar da equipe promissora, Lucky Star sofreu severas críticas dos otakus no seu início. Parte delas estava direcionada à duração de determinadas situações, que acabavam criando momentos de intenso tédio, como é o caso do primeiro episódio, no qual as quatro protagonistas passavam metade dele discutindo de que maneira comiam certos alimentos. No fim, o famoso cone de chocolate da Konata ficou famoso por causa disso. Porém, isso não evitou a demissão de Yamamoto Yutaka, o prodígio diretor de Haruhi, que, de estrela, virou um nada em questão de quatro episódios (para ver como as coisas são por lá).

Aliás, Yamamoto não foi somente cortado da produção do animê como também foi demitido do estúdio, saindo de lá totalmente abalado e de certa forma revoltado. Dizem as más línguas que ele teve diversas desavenças com a produção, e até mesmo com alguns dubladores, como, por exemplo, Hirano Aya. Parte desse "ódio" seria demonstrado um ano mais tarde durante a produção de um animê chamado Kannagi, da produtora A-1 Pictures, da qual Yamamoto agora faz parte. No título em questão, Yamamoto ironiza o seu próprio jeito de produzir séries do Kyoto Animation e também indiretamente Hirano Aya.

No fim, apesar de a saída de Yutaka parecer ter sido prejudicial ao Kyoto Animation, a condução do novo diretor, Yasuhiro Takemoto, provou o contrário. Anteriormente ele havia liderado a produção dos dois Full Metal Panic feitos pelo KyoAni e, de fato, experiência não faltava a ele. Diferente do modo de produzir de Yamamoto, Takemoto deixou boa parte das passagens do animê mais curta e, consequentemente, menos cansativa. O resultado agradou bastante a direção do estúdio e dessa forma seguiu até o fim da série e no OVA, lançado um ano depois do encerramento de Lucky Star.

> "Em relação ao OVA, vale dizer que o conteúdo dele é um dos mais engraçados entre tudo aquilo presente em torno da série."

Aliás, não somente os diretores ficaram felizes como o animê acabou se tornando um fenômeno depois da troca de diretor. O DVD da série foi um dos mais vendidos de 2008, inúmeros CD Dramas foram lançados, jogos e light novels também apareceram, e por fim, o já mencionado OVA viria um ano depois e alcançaria um sucesso satisfatório. Isso sem falar na linha crescente e variada de figures, que continuam a ser lançadas de tempos em tempos.

Em relação ao OVA, vale dizer que o conteúdo dele é um dos mais engraçados entre tudo aquilo presente em torno da série. Parte disso devido à atenção centrada de forma igual à boa parte do elenco, com um enfoque justo em personagens antes esquecidas, como Misao, que sempre demonstraram potencial para serem mais do que meros "cenários".

O OVA foi tão bem recebido no Japão que a franquia Lucky Star voltou com força total nesse começo de ano. Dessa vez não como uma nova série de televisão, ou outro OVA, mas sim com um show ao vivo contando com (quase) todas as seiyuu.. O evento aconteceu no Nippon Budokan, no dia 29 de março. A única ausência foi a dubladora de Takara Miyuki, mas, de resto, rostos famosos como Hirano Aya e Chihara Minori estiveram no evento, assim como outros que agora são mais conhecidos, como Shiraishi Minoru, Fukuhara Kaori e Katou Emiri.

Para se ter uma ideia, shows de cantores de anime songs no Japão são até comuns, porém eventos exclusivos direcionados a uma única série são raros. Suzumiya teve o seu, assim como Da Capo, mas é dito que o de Lucky Star será ainda maior. No fim, mesmo sendo difícil de entender o sucesso feito pela série entre os japoneses, e isso pelo simples fato de que o pensamento nosso é diferente do deles, bem como o mercado por aqui ainda é ínfimo em termos de variedade, vale a pena dar uma chance a esse animê, que permanece como um dos grandes "hits" do momento por lá e, de certa forma, entre a comunidade otaku presente nos fóruns mundiais espalhados pela internet.

QUER APRENDER A DESENHAR MANGÁ?

EM CAMPINAS, O MANGÁ JÁ TEM ENDEREÇO CERTO!

ÃNIMA
Academia • de • Arte

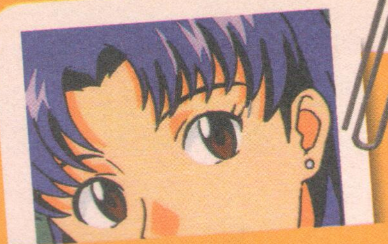
OUTROS CURSOS:
- HISTÓRIA EM QUADRINHOS
- DESENHO ARTÍSTICO
- ILUSTRAÇÃO
- MODA & ESTILISMO
- PINTURA
- ANIMAÇÃO
- ARTE DIGITAL
- PERSPECTIVA
- LINGUAGEM ARQUITETÔNICA

AGENDE SUA AULA-CORTESIA GRATUITA!

r. Sampainho, 78 • Cambuí
19 3342 2992
- AULAS SEMI-INDIVIDUAIS
grupos de até 6 alunos
- CURSOS APOSTILADOS
- MATRÍCULAS SEMPRE ABERTAS!

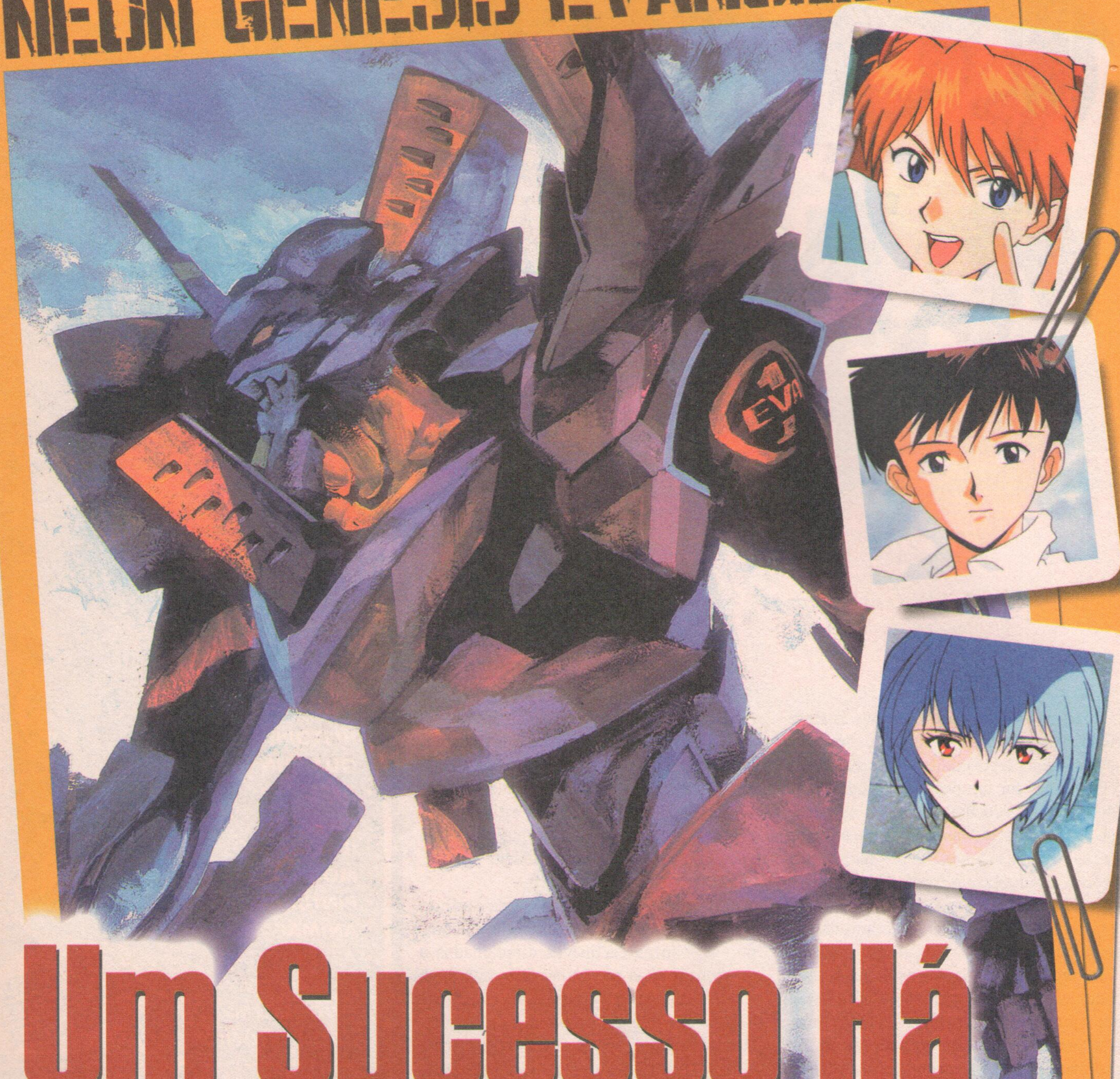
www.anima.art.br

Por Gisela Pizzatto P.



Dossiê

NEON GENESIS EVANGELION



Um Sucesso Há Mais de Dez Anos

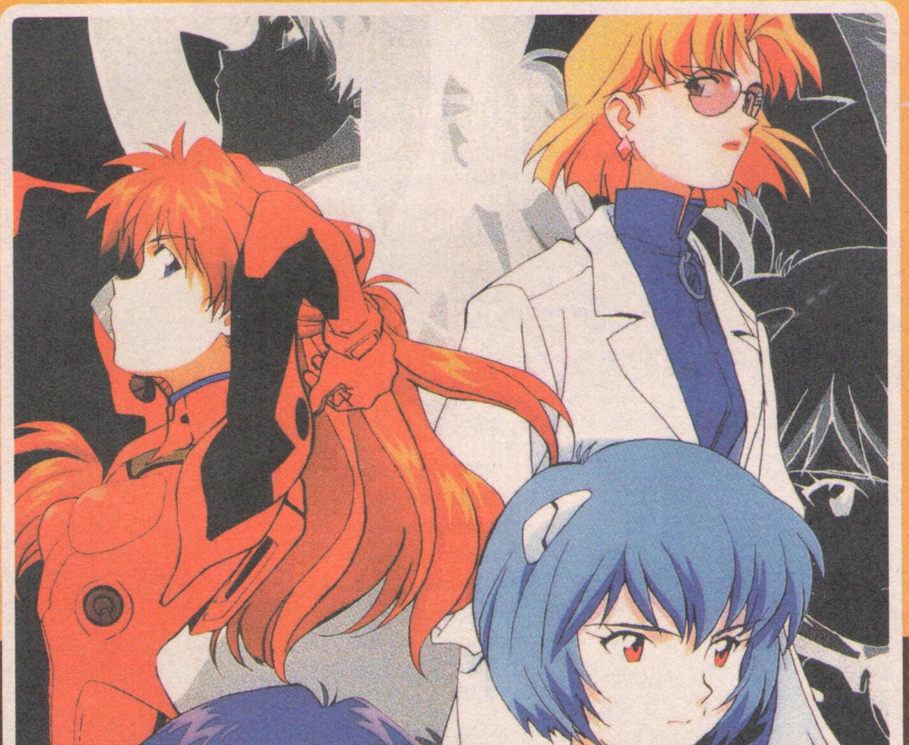
"A SÉRIE DEU UMA GRANDE CHACOALHADA NO GÊNERO FICÇÃO CIENTÍFICA, TROUXE NOVOS CONCEITOS DE NARRATIVA E CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS E É UMA DAS MAIS ADORADAS MUNDO AFORA ATÉ HOJE"

Neon Genesis Evangelion ou Shinseiki Evangerion no japonês original é um animê criado pela Gainax e lançado (TV Tokyo) ao mesmo tempo que o mangá, em 1995. Aliás, o mangá ainda está sendo publicado no Japão (acredite se quiser) pela revista Shonen Ace. No Brasil a última edição foi a número 20, publicada pela Conrad. Evangelion revolucionou o mercado de animês e mangás no mundo e desde o início de sua criação já era de se esperar que Neon Genesis Evangelion daria muito o que falar, mas com o tempo viu-se que ele superava qualquer expectativa.

A série deu uma grande chacoalhada no gênero ficção científica, trouxe novos conceitos de narrativa e construção de personagens e é uma das mais adoradas mundo afora até hoje; prova da sua popularidade ainda atual são os rumores de que um live-action japonês baseado na série estaria sendo planejado, além da notícia que confirma o lançamento de um novo filme, com o título Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance, que deverá ser lançado no verão deste ano no Japão.

É um animê de muitas faces, teorias conspiratórias que chegam a lembrar Arquivo X, questionamentos filosóficos sobre a realidade e instrumentabilidade humana, bem como a relação do homem com Deus. Aquelas velhas perguntas "Quem somos?", "De onde viemos?" e "Para onde iremos?" são bastante exploradas nessa obra. Por conter esses temas um pouco mais adultos, é mais recomendado para leitores e espectadores acima de 14 anos.

Nesta (imensa) matéria você vai encontrar informações sobre a série, personagens, terminologias... Ou seja, tudo para entender melhor uma das séries de maior sucesso no Japão e no mundo! Mas cuidado: se você ainda não leu ou assistiu a Neon Genesis Evangelion, esta matéria está cheia de spoilers.



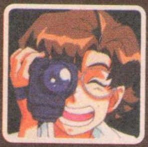
A HISTÓRIA

Quinze anos depois do Segundo Impacto que devastou metade do planeta, os sobreviventes tentam retornar às suas vidas normais. Mas a Terra não está segura, pois todos os dias a humanidade teme algum ataque de seres destruidores, conhecidos apenas por "Anjos", que aparecem sem aviso e são virtualmente indestrutíveis, com seus "AT" (Absolute Terror) fields. Em Tokyo 3, a agência internacional NERV desenvolveu uma nova arma para combater os gigantes alienígenas. Essa arma é "Evangelion", máquinas de guerra tecnologicamente avançadas que são conectadas ao sistema neural de seus pilotos, fazendo com que movimentos e comandos sejam fáceis de controlar. Porém os EVAs são extremamente instáveis e podem ser apenas pilotados por crianças especiais, nascidas 9 meses após o Segundo Impacto.

Tudo começa em 2015, a Terra está totalmente mudada graças a um fato ocorrido em 1999. Segundo os livros de história, um grande meteoro teria caído na Terra, na região da Antártida, derretendo as calotas polares e fazendo o nível dos oceanos subir drasticamente, quase trazendo o temido Juízo Final para a humanidade.

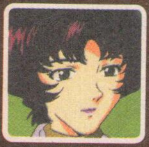
Os sobreviventes deste desastre chamaram-no de "O Segundo Impacto", com referência ao que supostamente havia matado os dinossauros. Mas as Nações Unidas sabem que não foi bem isso que aconteceu. A catástrofe teria sido na verdade causada pela tentativa de remoção da criatura denominada Anjo (angel) ou Apóstolo (Shito, no japonês original), denominada então "Adão". Tais criaturas começaram a aparecer de tempos em tempos e para combatê-las foi criada a NERV (Nervo em alemão), sob o comando de Gendou Ikari. A NERV desenvolveu um projeto chamado EVA, imensos cyborgs controlados por jovens pilotos, as crianças escolhidas, para assim tentar salvar Tokyo 3, a fortaleza da humanidade. Shinji Ikari, de 14 anos, filho de Gendou, é a terceira criança escolhida e o principal personagem da série. E assim começa Neon Genesis Evangelion.

PERSONAGENS



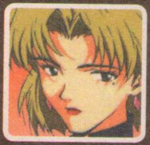
AIDA KENSUKE

Idade: 14 anos
Sexo: Masculino
Ocupação: Colega de classe de Shinji
Data de nascimento: 12/9/2001
Voz original: Iwanaga Tesuya
Notas: Um dos melhores amigos de Shinji, é viciado em veículos, armas ou qualquer coisa que seja militar e sempre está de posse de uma câmera de vídeo. Seu maior sonho é ser piloto de um EVA.



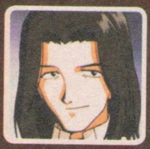
AKAGI NAOKO

Idade: 46 anos
Sexo: Feminino
Ocupação: Cientista do projeto EVA e criadora do sistema MAGI.
Notas: Naoko era a mãe de Ritsuko, foi ela que desenvolveu o supercomputador MAGI, composto pelos três processadores Baltasar, Melchior e Gaspar. Morreu pulando da plataforma do MAGI, fato que foi encoberto pela NERV.



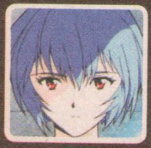
AKAGI RITSUKO

Idade: 30 anos
Sexo: Feminino
Ocupação: Cientista do projeto EVA
Data de nascimento: 21/11/1985
Voz original: Yamagushi Yuriko
Notas: principal cientista do projeto EVA, depois de Ikari Gendou. Coordena os testes com os EVAs. É uma grande amiga de Misato e não gosta de falar muito de sua vida. Sua mãe foi a responsável pela criação do sistema MAGI.



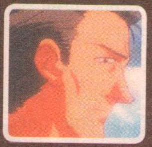
AOBA SHIGERU

Idade: 23 anos
Sexo: Masculino
Ocupação: Operador da NERV
Voz original: Koyasu Takehito
Notas: Shigeru é uma das três pessoas que operam o supercomputador MAGI. Shigeru é um pouco quieto e não fala muito, gosta de tocar guitarra e nas folgas do serviço fica praticando alguns acordes com uma guitarra imaginária.



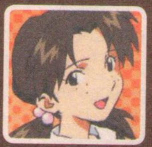
AYANAMI REI

Idade: 14 anos
Sexo: Feminino
Ocupação: piloto do EVA-00
Voz original: Hayashibara Megumi
Notas: Garota misteriosa e totalmente submissa à NERV, ela tem dificuldade de expressar suas emoções, embora tenha clara admiração por Ikari Gendo e certa afinidade com Shinji.



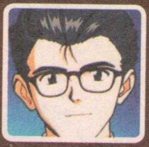
FUYUZUKI KOUZOU

Idade: 48 anos
Sexo: Masculino
Ocupação: Subcomandante da NERV
Notas: Fuyutsuki aparenta ser uma pessoa normal. Foi professor de Gendou na época da escola. Após descobrir sobre os EVAs e saber de tudo sobre o Segundo Impacto, Gendou o chamou para trabalhar com ele. Parece ser o único amigo do comandante Gendou.



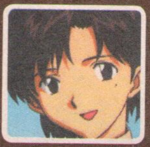
HORAKI HIKARI

Idade: 14 anos
Sexo: Feminino
Ocupação: Colega da classe de Shinji e representante da sua classe
Data de nascimento: 18/2/2001
Voz original: Iwao Junko
Notas: Grande amiga de Asuka, procura corrigir os erros de seus colegas, principalmente de Shinji e seus amigos. É apaixonada por Toji.



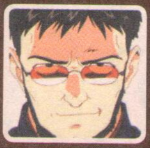
HYUUGA MAKOTO

Idade: 25 anos
Sexo: Masculino
Ocupação: Operador tático da NERV
Voz original: Yuuki Hiro
Notas: Makoto é uma das três pessoas que operam o supercomputador MAGI. Por causa dos mistérios, Makoto decidiu procurar a verdade por trás da NERV e dos EVAs. Com a ajuda de Misato e Kaji, os três descobriram o que deveria ficar em segredo.



IBUKI MAYA

Idade: 23 anos
Sexo: Feminino
Ocupação: Técnica de computadores da NERV
Data de nascimento: 11/7/1992
Voz Original: Nagawasa Miki
Notas: Operadora de computadores da NERV. Sempre aparece durante as operações de combate e é assistente de Ritsuko, a quem admira muito considera uma mestra.



IKARI GENDOU

Idade: 48 anos
Sexo: Masculino
Ocupação: Cientista-chefe, coordenador do projeto EVA e comandante da NERV.
Voz original: Tachiki Fumihiko
Notas: Comandante da NERV e pai de Shinji é o criador dos EVAs e é o único que aparenta ter conhecimento sobre os objetivos dos Anjos. Preocupa-se com Rei como se fosse sua filha (Shinji acha que ela é a razão pela qual seu pai o abandonou) e é amante de Ritsuko.

PERSONAGENS

IKARI SHINJI

Idade: 14 anos
Sexo: Masculino
Ocupação: piloto do EVA-01
Data de nascimento: 06/06/2001
Voz original: Ogata Megumi
Notas: Abandonado pelo pai quando tinha 6 anos, tenta ter a atenção paterna de volta. Não sabe exatamente por que está lutando contra os Anjos. Vive com Misato como se ela fosse sua irmã mais velha e é o piloto com melhor desempenho de todos, mesmo não gostando dos EVAs. Há rumores de que ele não tenha sido abandonado, mas, sim, fugido de casa. Não se sabe se ele gosta, tem compaixão ou pena de Rei.

IKARI YUI

Idade: 35 anos
Sexo: Feminino
Ocupação: Cientista da NERV
Voz original: Hayashibara Megumi
Notas: Mãe de Shinji. Morre quando ele ainda é pequeno em um teste de sincronização com o EVA 01 (há rumores de que o EVA absorveu sua alma).

KATSURAGI MISATO

Idade: 29 anos
Sexo: Feminino
Ocupação: Major, comandante das operações de combate
Data de nascimento: 08/12/1986
Voz Original: Mitsuishi Kotono
Notas: ela é sem dúvida a personagem menos convencional e mais engraçada desta história, em serviço ela é uma profissional de primeira linha, mas sua vida pessoal é um desastre. É viciada em cerveja e considera Shinji um irmão mais novo. É sobrevivente do Segundo Impacto e ingressou na NERV para se vingar dos Anjos (que mataram seu pai no Segundo Impacto). Tem um passado muito semelhante ao de Shinji. Tem um caso com Kaji.

KEEL LORENTZ

Idade: ??
Sexo: Masculino
Ocupação: Membro da U.N. e líder do grupo SEELE.
Voz original: Mugihito

NAGISA KAWORU

Idade: 15 anos
Sexo: Masculino
Ocupação: Quinta criança – potencial piloto de um EVA.
Data de nascimento: Dia do Segundo Impacto
Notas: Foi identificado como a 5ª Criança e torna-se grande amigo de Shinji. Consegue sincronizar com qualquer EVA, mesmo estando fora dele. Entretanto, posteriormente, apresenta-se como 17° Angel, porém escolhe morrer em vez de destruir a humanidade.

PEN-PEN

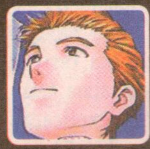
Idade: ??
Sexo: Masculino
Ocupação: Pinguim de estimação da Misato
Voz original: Hayashibara Megumi (você acha que importa?)
Notas: apesar de ser um pinguim, ele é quase humano (age e faz tudo como se fosse humano).

RYOUJI KAJI

Idade: 34 anos
Sexo: Masculino
Ocupação: Espião duplo para a U.E./NERV
Data de nascimento: 17/6/1981
Voz original: Yamadera Kouichi
Notas: Faz todo o trabalho sujo da NERV, no entanto é um agente de U.N. infiltrado na NERV, a fim de descobrir o segredo da produção dos EVAs. Ex-namorado de Misato, dá em cima de todas as mulheres, mas tenta reconquistar Misato.

SOHRYU ASUKA LANGLEY

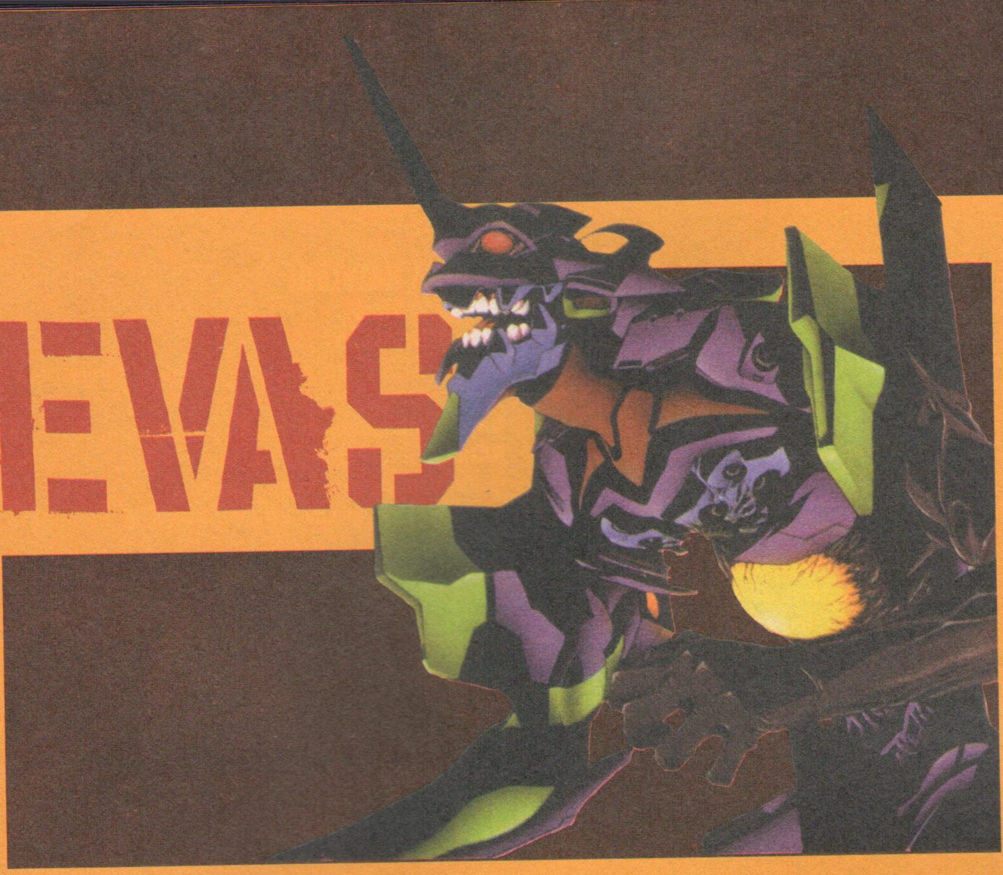
Idade: 14 anos
Sexo: Feminino
Ocupação: piloto do EVA-02
Data de nascimento: 4/12/2001
Voz original: Miyamura Yuko
Notas: Asuka é mestiça, meio japonesa e meio alemã. Garota muito convencida, pilota o EVA apenas para as pessoas a louvarem e ter reconhecimento do mundo. Vê Shinji como um rival (embora ele não queira isso), é apaixonada por Kaji. Não tem afinidade com Rei e constantemente briga com Shinji.



SUZUHARA TOJI

Idade: 14 anos
Sexo: Masculino
Ocupação: piloto do EVA-03
Data de nascimento: 26/12/2001
Voz original: Tomokazu Seki
Notas: Colega de Shinji que mais tarde é escolhido como a 4ª criança e passa a pilotar o EVA 03.

EVAS



Os EVAs são organismos biológicos humanóides artificiais, criados com o propósito de destruir os Anjos (Shito). São as únicas coisas na Terra com poderes iguais aos dos Anjos. Como Eva do Antigo Testamento, criada da costela de Adão, o primeiro homem, os EVAs também foram criados de Adão, o primeiro Anjo (daí o nome "EVA"). Sua árvore genética possui organização 99,89% idêntica à dos humanos, apesar de possuir substâncias diferentes. Seus pilotos precisam ser geneticamente compatíveis com eles, para maior sincronização.

Evangelion Unidade 00: Prototype
Piloto: Ayanami Rei
Produzido pela Gehim, Japão
Cor: Amarelo com detalhes brancos
Fonte de Energia: Externa (Umbilical Cable) / Baterias Internas

Depois de algumas falhas, Gehim foi capaz de fazer uma cópia do primeiro Anjo, Adão. Apesar de ser o primeiro EVA construído, não foi o primeiro a entrar em atividade, devido ao fato de ter havido falhas em seu acionamento. O EVA 00 saiu de controle durante sua ativação inicial que resultou em graves ferimentos a Ayanami Rei. Dados iniciais recolhidos do teste apontaram que a instabilidade mental da piloto causou a falha na ativação. Mas os próximos testes mostraram que a instabilidade na sincronização era originada da própria mente do EVA, quando a mesma falha ocorreu com Shinji. O EVA 00 foi usado pela primeira vez numa operação para destruir o 5° Anjo. A unidade foi mais tarde aperfeiçoada para a versão EVA 00 "Kai".

Evangelion Unidade 00 "Kai": Test Type
Piloto: Ayanami Rei
Melhorada pela NERV, Japão
Cor: Azul com detalhes brancos
Fonte de Energia: Externa (Umbilical Cable) / Baterias internas

Depois de receber grandes danos do 5° Anjo, o EVA Prototype foi modificado para ganhar mais capacidade de combate. A cor original, amarela, foi substituída pela azul com detalhes brancos. Omoplatas com facas progressivas foram adicionadas para maior capacidade de combate. O título de Prototype foi elevado para Test Type. Nota: Kai significa "modificado".

Evangelion Unidade 01: Test type
Piloto: Ikari Shinji
Produzido pela Gehim, Japão
Cor: Roxo com detalhes verdes
Fontes de Energia: Externa (Umbilical Cable) / Baterias internas / Motor S2 (S2 Engine)

EVA 01 é o EVA mais precioso da NERV, especialmente para Gendou. O segundo EVA produzido pela Gehim é o centro de todos os mistérios que ocorrem na série. Ele se moveu/acionou sem nenhuma energia ou controle do piloto e entrou em estado beserk (fúria) várias vezes. A primeira vez ocorreu para proteger Shinji dos escombros, durante o Ataque do 3° Anjo, e depois para destruir o mesmo Anjo. Uma das mais interessantes coisas relacionadas à Unidade 01 é o fato de ela ter alma. Yui (a mãe de Shinji) desapareceu dentro do entry plug, depois de um teste de sincronização e acredita-se que sua alma teria ficado presa dentro do EVA. Essa é a explicação para o comportamento incomum do EVA 01 em relação às outras unidades. Shinji quase sofreu a mesma coisa quando foi absorvido pelo EVA 01. Ele foi capaz de retornar por alguma razão desconhecida, possivelmente devido à intervenção da mãe.

ARMAS DOS EVAS

EXTERNAL BACK-UP BATTERY
Com essas baterias para suporte de energia as unidades EVA podem operar sem a fonte de energia externa por 1 minuto em modo de máxima força e por não mais do que 5 minutos em "Gain Mode" (Modo "Econômico"). Essas baterias estendem o tempo de operação dos EVAs, em caso de corte do suprimento via cabo.

UMBILICAL CABLE AND SOCKET
Esta é a fonte primária de energia dos EVAs. O cabo é conectado por um plug (Socket) nas costas dos EVAs. O cabo é muito forte e resistente, mas acidentes em batalha podem cortá-lo e quando isso acontece, o EVA muda do modo "External Source" para "Internal Batteries".

S2 ENGINE
Gerador de energia baseado na "Solenoid Teory" (Teoria da Bobina Elétrica). Com ele o tempo de operação de um EVA seria estendido ao infinito. Só os EVA 01 e EVAs 05 a 13 têm a tecnologia de um S2 Engine. Notas: todos os Anjos têm um S2 Engine. O EVA 01 obteve o S2 Engine quando devorou o 14º Anjo.

PLUG-ENTRY
Funciona como uma espécie de cabine que é cheia pelo LCL, permitindo a ligação neural do piloto com o EVA.

ARMADURA (LIMITADOR)
Proteção mecânica que envolve todo o corpo dos EVAs. Proporciona a conexão entre o piloto e o Evangelion. Elas também funcionam para conter a força muscular dos EVAs, pois sem elas eles são incontroláveis.

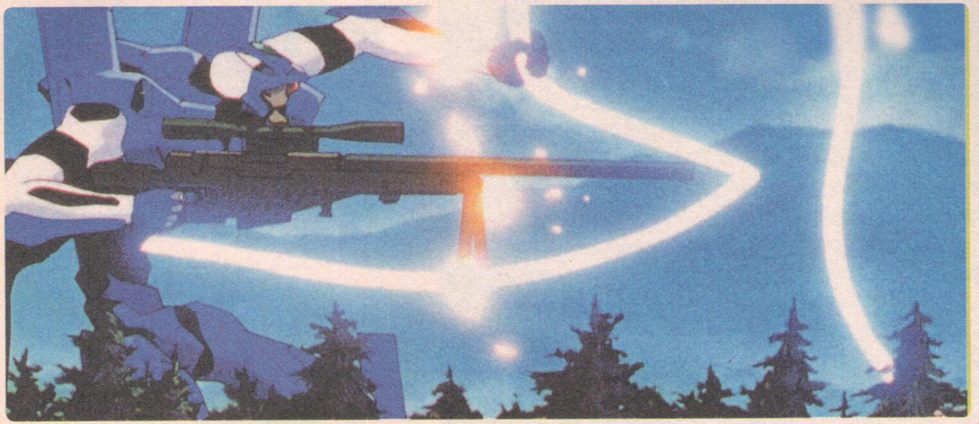
EVA D-TYPE
Unidade de proteção para ambientes extremos. Foi usada pelo EVA 02 quando ele foi entrar num vulcão.

DUMMY-PLUG ENTRY
Simula um Plug-Entry com piloto. Com ele os EVAs fazem suas ações normalmente, só que por conta própria, apesar de monitorados por computadores (destroem o inimigo sozinhos, sem ser controlados pelos pilotos). Durante a série ainda são equipamentos experimentais, com eficiência duvidosa.

LCL
É um líquido extremamente oxigenado que preenche o Plug-Entry e fornece oxigênio diretamente ao sangue do piloto, além de absorver os impactos contra o Plug-Entry.

POSITRON RIFLE
A mais poderosa arma "básica" que pode ser usada por um EVA.

AT-FIELD - ABSOLUTE TERROR FIELD (CAMPO DE TERROR ABSOLUTO)
Uma espécie de campo de força gerado tanto por EVAs quanto por Anjos. Tem



Evangelion Unidade 02: Production Model (Modelo de Produção)
Piloto: Sohryu Asuka Langley
Produzido pela NERV, Alemanha
Cor: Vermelho com detalhes laranja e branco
Fonte de Energia: Externa (Umbilical Cable) / Baterias internas

O primeiro EVA verdadeiro, como Asuka o chama. O EVA 02 foi produzido na segunda ramificação da NERV, na Alemanha, e mais tarde transferido para a NERV do Japão junto com seu piloto. Apareceu pela primeira vez quando o 6º Anjo atacou a frota da ONU que estava levando o EVA 02 pelo mar. Único EVA que lutou contra um Anjo embaixo d'água e dentro de um vulcão, o EVA 02 era para ser um avanço em relação às unidades anteriores. Essa unidade serviu de experimento para o começo da fabricação das demais unidades. Rumores dizem que a mãe de Asuka perdeu a sanidade quando, depois de uma ativação do EVA 02, sua mente ficou presa dentro da unidade 02. O EVA 02 foi a única unidade que sempre esteve "sob controle".

Evangelion Unidade 03: Production Model (Modelo de Produção)
Piloto: Suzuhara Toji
Produzido pela NERV, USA
Cor: Preto com detalhes brancos
Fonte de Energia: Externa (Umbilical Cable) / Baterias internas

Este é o segundo EVA de produção da série Evangelion e foi mandado para o Japão onde foi ativado pela própria NERV. Durante seu transporte, um Anjo foi capaz de infectá-la e tomar controle da unidade após seu acionamento. Após a descoberta do incidente, Gendou imediatamente ordenou a reclassificação do EVA 03 como 13° Anjo e enviou as outras unidades para destruí-la. Os EVA 00 e 02 foram incapazes de parar o EVA 03 infectado, tarefa que só foi cumprida pelo EVA 01 pilotado por Rei.

Evangelion Unidade 04: Production Model
Piloto: desconhecido
Produzido pela NERV, USA
Cor: Branco com detalhes pretos
Fonte de Energia: S2 Engine (experimental)

O terceiro modelo de produção da série Evangelion e o primeiro a ter a tecnologia do S2 Engine. Isso terminou numa tragédia quando o S2 Engine em "mau funcionamento", durante sua instalação e acionamento, gerou um "Oceano de Dirac", que absorveu tudo num raio de 89 km, levando toda a segunda ramificação da NERV em Nevada, USA. Acredita-se que milhares de pessoas desapareceram nesse incidente. A causa do "mau funcionamento" é desconhecida. Análises preliminares mostraram que há mais de 30.000 possibilidades de erro, sendo sabotagem também considerada. O acidente forçou a que responsabilidade do EVA 03 fosse jogada nas mãos da NERV do Japão, o que seria mais tarde outra tragédia. Dados mais avançados sobre essa unidade ainda são um mistério.

Evangelion Serie 05-13: Mass Production Type (Modelo de Produção em Massa)
Piloto: Dummy-lug/Nagisa Kaworu
Produzido pela SEELE, nações do G7, China e Rússia
Cor: Branco com detalhes pretos
Fonte de Energia: S2 Engine

As unidades do Modelo de Produção em Massa são muito superiores às anteriores em relação a armamentos. Eles são os EVAs mais avançados e têm a tecnologia do S2 Engine, além da capacidade de voar. Os S2 Engines dessa unidade têm energia infinita, não necessitando da limitação do Umbilical Cable. Asas foram incorporadas a eles para terem a capacidade de voar e sua espadas de lâmina dupla são cópias da Lança Longinus que, mesmo não sendo cópias perfeitas e não tendo o mesmo poder da original, podem atravessar um AT-Field. Eles também têm a capacidade de regenerar seus danos (mesmo com grandes danos e sem membros, eles são capazes de continuar funcionando). No filme "The end of Evangelion", Asuka foi capaz de "destruí-los" com seu EVA em batalhas corpo a corpo, mas sua vitória seria apenas temporária. Os EVAs "destruídos" se recuperaram e praticamente devoraram e destruíram a Unidade 02.

a capacidade de neutralizar quase todo o potencial de uma bomba nuclear sem radiação.

SSTO
Escudo de proteção utilizado pelo EVA 00. É magneticamente blindado e tem a capacidade de aguentar um tiro de canhão Positron por 17 segundos.

RIFLE
Pode ser utilizado por qualquer EVA. Tem poder de fogo rápido e mediano, pois não consegue atravessar um A-T Field; tem bom alcance e possui grande quantidade de balas.

SONIC GLAIVE
Uma lança, usada para combates dosados.

SMASH HAWK
Um grande machado, também usado para combates dosados.

PROGRESSIVE KNIFE
Uma faca que vibra, emitindo ondas ultrassônicas. Existem dois tipos dela: a PK-01 usada pelo EVA 01, que parece uma faca de combate, e uma versão retrátil que o EVA 02 usa. Ambas podem cortar quase tudo.

PALLET GUN
Uma "bull-pop" (pistola poderosa) configurada numa arma básica de projétil, que consiste numa submetralhadora com longo alcance de tiro.

BAZOOKA
Arma poderosa de explosivos similar a um lançador de granadas. Munição: Míssil Positron A-T Field Penetrator.

MODIFIED POSITRON RIFLE
Pego do Laboratório Técnico da Força de Defesa Estratégica, é uma arma mais poderosa que o rifle de positrons da NERV. Ele pode liberar um tiro capaz de atravessar um AT-Field se sua fonte de energia for de 180 milhões de Kw.

HAND GUN
Uma arma de curto alcance (não é mais poderosa que a Pallet Gun).

LONGINUS SPEAR
É a arma mais poderosa usada por um EVA. Essa lança pode penetrar no poderoso AT-Field com facilidade. É parecida com um garfo com o cabo em espiral. As lanças usadas pelos EVAs 05 a 13 foram copiadas dela. Foi utilizada pelo Anjo que causou o Segundo Impacto e foi guardada pela NERV. Foi usada pelo EVA 00 para destruir um Anjo e quando foi lançada, devido a seu grande poder, atravessou o Anjo e acabou fincada na Lua e só é recuperada no filme End of Evangelion.

SNIPER RIFLE
Um rifle de longo alcance com uma mira embutida.

ANJOS

Não se sabe ao certo o que são os Anjos (Shito). Parece que são seres previstos pelos Manuscritos do Mar Morto, já eram esperados e já se sabia de toda a destruição que causariam. Às vezes são tratados como enviados de Deus para destruir a Terra, mas a SEELE sabe que eles agem por conta própria e que não há relação entre os ataques dos diversos anjos. Quando Kaworu Nagisa chegou ao centro do Geofront, ao olhar para Lillith, disse algo parecido com "Nos enganamos, os humanos não estão errados!", de onde deduzimos que os Anjos achavam que escondíamos algo que eles queriam no Geofront. A principal teoria é que procuravam Adão, que possivelmente é o gerador de todos os Anjos. Kaworu também disse: "Todos os Anjos devem retornar a Adão!", o que explicaria o desapontamento de Kaworu ao ver que lá só havia Lillith. Como os humanos fizeram Adão retornar à sua forma de embrião para criar os Evas, é possível que os Anjos tenham vindo para "salvar" Adão. Mas seu real motivo parece mesmo ser destruir a Terra e refazer a vida humana de uma forma mais evoluída, onde todos viveriam num oceano de LCL, livres de corpos.

O nome original em japonês usado para denominar os Anjos é Shito, que significa "discípulo". Porém, na tradução ocidental, ficou Anjos mesmo.

> "ACREDITE OU NÃO O GRANDE TEMA DE EVANGELION NÃO SÃO BATALHAS COM ROBÔS (MECHAS) OU A DESTRUICÃO DO MUNDO, MAS SIM O CORACÃO DAS PESSOAS."

1° Anjo –ADÃO
Causador do Segundo Impacto, surgiu na Antártida.

2° Anjo – LILLITH
Serviu de base para a construção dos Evangelions. Desperta no filme End of Evangelion.

3° Anjo – SACHIEL
O animê começa com o ataque deste Anjo. Foi derrotado por Shinji no EVA 01 em sua primeira batalha. Vendo que ia perder, se autodestruiu.

4° Anjo – SHAMSHEL
Foi interceptado pelo EVA 01, quando atacava Tokyo 3. O EVA, quase sem energia, derrota-o.

5° Anjo – RAMIEL
Uma fortaleza voadora. Tudo que se aproximasse era destruído. Portanto a NERV só encontrou um jeito de destruí-lo: atirando de longe. Foi usado um canhão Positron com toda energia do Japão (180.000.000 de Kw). É o quarto Anjo a permanecer quase inteiro.

6° Anjo – GAGHIEL
Um Anjo aquático. Atacou o navio da ONU que transportava o Eva 02 da Alemanha para o Japão. Shinji e Asuka na unidade 02 conseguiram derrotá-lo.

7° Anjo – ISRAFEL
Tinha a capacidade de se dividir em dois. Foi necessário uma sincronização perfeita de Asuka e Shinji nas Unidades 01 e 02 para derrotá-lo.

8° Anjo – SANDALPHON
Foi capturado num vulcão pelo o EVA 02, mas acordou e foi destruído por Asuka com uma Faca Progressiva.

9° Anjo – MATAREL
Atacou Tokyo 3 durante um blecaute. Foi necessário uma estratégia de Shinji, Rei e Asuka nos seus respectivos EVAs para derrotá-lo.

10° Anjo – SAHAQUIEL
Estando na órbita da Terra, esse Anjo bombardeava-a com pedaços do próprio corpo. Os três EVAs tiveram que utilizar seus AT-Fields para detê-lo.

11° Anjo – IRUEL
Um Anjo hacker: invadiu diretamente a NERV como um vírus de computador. Foi detido a tempo por Ritsuko e Maya.

12° Anjo – LILIEL
Produziu um Mar de Dirac que engoliu o EVA 01 e impedia os EVAS de se aproximarem. A Unidade 01 aparece de dentro do Anjo, em modo berserk, e despedaça a criatura.

13° Anjo – BARDIEL
Infectou o EVA 03 durante o trajeto para o Japão. Derrotou as Unidades 02 e 00. Como Shinji recusava-se a lutar contra outro piloto, Gendou acionou o Dummy Plug, forçando o EVA 01 a destruir o Anjo. Toji Suzuhara, piloto do Eva 03 infectado, teve graves lesões. O fim deste episódio é diferente no animê e no mangá.

14° Anjo – ZERUEL
Derrotou facilmente as Unidades 02 e 00. Quando estava entrando no Geofront, prestes a matar Misato e os outros, Shinji consegue salva-los. A Unidade 01 acaba entrando novamente em beserk, devorando o Anjo e obtendo o Sistema S2 Engine.

15° Anjo – ARAEL
Também em órbita da Terra, fez ataques psíquicos em Asuka na Unidade 02, que ficou sem proteção. Rei, na Unidade 00, foi mandada para ajudá-la e sacrificou a Lança de Longinus, arremessando-a em Arael, destruindo-o.

16° Anjo – ARMISAEL
Para acabar com este Anjo foi enviado o Eva 00, pilotado por Rei, porém a menina acabou infectada pelo Anjo, que a fez sentir solidão e tristeza. Quando Shinji no Eva 01 foi ajudá-la, ela autodestruiu seu Eva, destruindo também o Anjo. Rei misteriosamente sobreviveu.

17° Anjo – TABRIS
Talvez o Anjo mais inesperado. Assumiu a forma de Kaworu Nagisa, piloto substituto do Eva 02. Ganhou a amizade de Shinji e conseguiu infiltrar-se na NERV. Na tentativa de adentrar ao Geofront, foi impedido por Shinji, que se sentia traído pelo amigo. Kaworu preferiu morrer a destruir a humanidade.

THE RED CROSS BOOK

O Red Cross Book (também conhecido como RCB) mais um panfleto foram vendidos no cinema àqueles que foram assistir ao filme End of Evangelion no Japão. Custava 800 yens na época e era livro em formato A4 com orientação horizontal. A capa é preta, com o título "Red Cross Book" e uma cruz jorgeniana superposta em vermelho. Na cruz se lê "The End of Evangelion". O interessante do livro é que a produtora Gainax diz algo sobre o porque e como foram feitos os filmes de Neon Genesis Evangelion. Também tem as respostas a algumas das perguntas mais discutidas sobre os mistérios desse animê tão polêmico. É divido em três partes importantes: "Comentário", "Notas de Produção" e "Glossário".

"DESDE O TEMA, O ESQUELETO DA HISTÓRIA, ATÉ AS SIMPLES PEÇAS DAS CONVERSAS, TODAS CARREGAM O TOQUE DA CRIATIVIDADE INDIVIDUAL DE ANNO."

COMENTÁRIO

Esta parte do livro explica vários detalhes de produção e de como a história de Evagelion cresceu. Aqui você vai encontrar um pouco do que esta parte do livro diz.

O "Comentário" assinala que The End Of Evangelion é o final da série Neon Genesis Evangelion. O filme é composto pelos dois últimos capítulos da série: o capítulo 25 "Ária" e o 26 "Sinceridade para você" (Magokoro wo, kimi ni).

Na televisão, depois do capítulo 24, foram exibidos dois capítulos diferentes: 25 "O fim do mundo" (Owaru Sekai) e 26 "Aquele que só me chama / Amor no centro da terra" (Sekai no Chuushin de / Ai wo yondake mono) anunciando o fim da série. Portanto, depois do fim do capítulo 24, pode-se dizer que a história de Evangelion se divide em duas. O final mostrado nos capítulos de televisão 25 e 26 e o final apresentado pelo filme The End Of Evangelion.

Neon Genesis Evangelion foi uma série exibida de outubro de 1995 até março de 1996. O planejamento e a história original foram feitos pela produtora GAINAX, conhecida por ter produzido os animes Royal Space Force-The Wings of Honnemise e Nádia do Mar Estranho (Fushigi no umi no Nadia), além de videogames como Princess Maker. O filme e a série foram dirigidos por Hideaki Anno. Desde o tema, o esqueleto da história, até as simples peças das conversas, todas carregam o toque da criatividade individual de Anno.

Quando Evangelion foi ao ar na televisão japonesa, houve uma febre em torno do animê. As discussões começaram em vários tópicos: as intrigantes armações de ficção científica, as dinâmicas cenas de luta, o gosto metafísico derivado pela aparição de vários símbolos cristãos e psicanalíticos. Evangelion foi e ainda é um marco quando se trata desse tipo de animê, inclusive porque sua popularidade ainda hoje se iguala à de títulos como Space Battleship Yamato e Mobile Suit Gundam.

Acredite ou não o grande tema de Evangelion não são batalhas com robôs (mechas) ou a destruição do mundo, mas sim o coração das pessoas. A relação com os outros, o significado da própria existência, o que é o ser humano. Evangelion começou como um animê realista de ação em mechas. No começo, a parte do "coração das pessoas" só é utilizado para aumentar o drama, mas as intrigas continuam e pouco a pouco a parte que fala do humano cresce muito mais que os outros elementos.

O último capítulo de televisão descreve o mundo interior do protagonista principal, Shinji Ikari. Apesar do que concluía o tema principal, o drama dos protagonistas e o desenvolvimento do mundo de Eva estavam inconclusos. O último capítulo estava incompleto! Foi o que todo mundo achou e as vozes dos fãs pediam um final apropriado ao drama, a explicação dos mistérios ou pelo menos iniciando uma nova história/temporada. Assim os produtores decidiram fazer mais dois capítulos que deveriam ser vendidos apenas como OVAs, mas durante a produção acabaram decidindo que os capítulos seriam um filme para o cinema, como foi o filme Evangelion: Death and Rebirth (Shito Shinsei).

O primeiro filme é um grande resumão de toda a série da TV. Não obstante, a história do novo capítulo cresceu em uma inimaginável proporção, o conteúdo de "Rebirth" só era 2/3 do novo capítulo 25. A primeira parte do final, "Evangelion: Death and Rebirth" estreou nos cinemas em março de 1997.

Passaram-se quatro meses depois de "Evangelion: Death and Rebirth", e a última parte do final estreou.

No filme The End of Evangelion, todos os anjos morreram e a fase final do Projeto de Complementação Humana de Seele começou. As Forças Estratégicas de autodefesa (JSDF) atacam a central NERV e há uma luta mortal entre o EVA02 (pilotado por Asuka) e todos os modelos da série EVA produzidos em massa. O filme dura 87 minutos.

NOTAS DE PRODUÇÃO

Esta parte do livro apresenta algumas notas da produção tanto do filme quanto dos episódios de TV.

Dois tipos de logotipos foram feitos para The End of Evangelion. Um foi utilizado no pôster e na entrada do cinema. O outro utilizado no título do filme, seguindo o estilo a mão livre usada no título de Rebirth. É o mesmo logo utilizado na capa do livro.

A base do capítulo "Ária" é o roteiro que originalmente ia ser utilizado como o capítulo 25 da série de televisão, mas por problemas durante a produção este roteiro não foi utilizado. Por isto, podemos dizer que o capítulo 25 "Ária" é a verdadeira continuação do roteiro original. Em contraste, o filme cap. 26 "Sinceridade para você", quando comparado ao capítulo de TV 26 original, tem muito mais conteúdo de história e trama, aprofundando o capítulo utilizado na televisão.

Como este filme supostamente é a reedição dos dois últimos capítulos da série de TV, o formato da televisão foi seguido, e cada capítulo conta com seus próprios subtítulos e flashes.

A produção da animação de The End of Evangelion foi feita com a ajuda da Production I.G., conhecida por ter produzido filmes de anime como Patlabor 2 - O filme e Ghost in the Shell. A I.G. fez um grande esforço nas composições gráficas do filme de EVA, para que ele tivesse grande qualidade, pois queriam continuar o sucesso da série e surpreender ainda mais os fãs.

GLOSSÁRIO

Esta parte do livro traz todas (todas mesmo!) informações sobre o mangá, o animê e também sobre o filme. Nenhuma minúcia foi deixada de lado: absolutamente tudo foi colocado no glossário e explicado direitinho, tim-tim por tim-tim aos fãs. De A a Z, tudo o que você sempre quis saber sobre NEON GENESIS EVANGELION e tinha vergonha de perguntar! Ou nem sabia para quem fazer essas perguntas... Cuidado! Mais spoilers!

[A-801]

Essa foi a ordem emitida pelo governo do Japão na cidade de Neo-Tokyo 2 no cap. 25 "Ária". A ordem era de "abolir a proteção especial da organização NERV e transferir todo o comando para o governo japonês". Desde a ordem "A-17" que foi mostrada no incidente com o 8º Anjo, podemos ver que as ordens do tipo "A -" são todas relacionadas com ações de emergência ligadas a NERV.

[ADÃO]

O primeiro Anjo, o gigante de luz visto na Antártida. O rumor de que Adão estava preso no subsolo da central NERV era falso. O gigante no subsolo de fato é Lilith. O verdadeiro Adão é um embrião trazido da Alemanha por Kaji. Ele foi preso pelos humanos quando eles o restauraram de volta a seu estado embrionário, depois que acordaram ele com a teoria S2. Parece ser que este processo foi o que ocasionou o Segundo Impacto. Foi escrito no Gênesis do antigo Testamento da Bíblia que Adão foi o primeiro ser humano criado por Deus a sua semelhança.

> "...NO CAP. 26, PERGUNTA SE O ANJO 'ESTÁ SE TRANSFORMANDO NA ARCA QUE SALVARÁ A HUMANIDADE DO VAZIO DO TERCEIRO IMPACTO', NUMA ALUSÃO A UMA PASSAGEM DA BÍBLIA."

[AGÊNCIA SECRETA NERV]

[TOKUMUKIKAN NERV]

Organização extralegal que tem como objetivo levar a cabo o Projeto de Complementação Humana. Foi organizado movendo toda a GEHIRN, o corpo de investigação do mesmo plano, em uma nova corporação. O Quartel General está localizado em Neo-Tokyo 3. É também um corpo internacional com ramificações na Alemanha, USA, China etc. Externamente parece que é uma organização dirigida pelas Nações Unidas, mas que de fato não tem absolutamente nenhuma influência sobre ela. Ela só segue as ordens da SEELE. Tendo vários Evangelion, a Arma de Combate Decisiva de Propósito Genérico de Forma Humanóide - Humano Artificial (Andróide), ela possui a única força de combate capaz de enfrentar os Anjos. Entretanto, é muito vulnerável a ataques antipessoais, como foi completamente exposto quando recebeu o ataque da Força Estratégica de autodefesa no capítulo 25 "Ária".

[AKAGI RITSUKO]

Uma cientista do primeiro escalão do Departamento de Desenvolvimento Tecnológico da Agência de Tecnologia no QG da NERV. Ela é responsável pelo Projeto E e é filha da Dra. Akagi Naoko, que construiu o sistema básico do MAGI. Geralmente num jaleco branco, ela consome muito café e cigarros enquanto trabalha. Ela é também amiga de Katsuragi Misato desde os anos de faculdade. Apesar de, como sua mãe, ter sido amante de Ikari Gendou, ela se rebela contra ele no estágio final do Plano de Complementação. Como um ato de vingança contra ele, ela destruiu todas as cópias de Ayanami Rei. Como resultado, ela foi presa em uma cela isolada, dentro do QG das NERV. Entretanto, como ela é necessária para a defesa do MAGI, logo foi libertada. Nasceu em 21 de dezembro. Tipo sanguíneo B.

[ANJOS] [SHITO]

Algumas formas de vida que tiveram sua origem na forma de vida chamada "Lilith". Podem ser de qualquer tamanho ou forma: um grande octaedro, tão pequeno quanto uma bactéria ou até mesmo uma sombra sem forma tangível. Usando as palavras do diálogo de Fuyutsuki no ep. 26, parece que os "Anjos" pegaram o "Fruto da Vida" enquanto os humanos o "Fruto da Inteligência". Pode ser dito que "Anjos" é apenas outra forma do humano, com a mesma probabilidade de se parecer com um humano, vide o 18º Anjo.

[AOBA SHIGERU]

Um dos operadores da sala da Central Militar de Operações do QG da NERV. Sua posição é a de comunicações internas. Entre suas responsabilidades estão comunicações e análise de dados. Seu hobby pessoal é tocar guitarra. Nasceu em 5 de maio. Tipo sanguíneo A.

[ARCA] [HOUSHUU]

Uma barca de forma retangular. No Exodus, do Antigo Testamento da Bíblia, Noé recebe a revelação de Deus para construir uma gigantesca Arca e colocar todos os pares de animais nela e assim salvar todas as espécies de animais de um maremoto de escala global. No cap. 26, pergunta se o Anjo "está se transformando na Arca que salvará a humanidade do vazio do Terceiro Impacto", numa alusão a esta passagem da Bíblia.

[ARMAS B C] [B C HEIKI]

Armas Biológicas e Químicas, o que significa armas como gás, veneno ou bactérias. "B" e "C" são as primeiras iniciais de Biological (Biológicas) e Chemical (Químicas) respectivamente. No cap. 25 "Ária" Aoba Shigeru diz que tem medo de que armas B C sejam utilizadas.

[ÁRVORE DA VIDA] [SEIMEI NO KI]

Quando o Projeto de Complementação Humana começa, o EVA-01 se transforma em algo parecido a uma árvore, com raízes estendidas ao céu e folhas à terra. O EVA-01 voltou à "Árvore da Vida", fazendo menção a uma árvore que tem suas folhas e raízes invertidas e aparece nas escrituras hindus e também na Kabala. Esta é a chamada "Árvore Invertida".

[ÁRVORE DE SEPHIROTH] [SEHUIROTO NO KI]

Um gráfico de símbolos na Kabala. Representa, como diagrama, a redenção física das 3 imagens dimensionais do reino espiritual. O mesmo gráfico também pode ser visto na oficina de Gendou. O diagrama é composto por 10 círculos conectados por 22 caminhos. Ele mostra como um ser humano pode alcançar o máximo nível espiritual. Também tem outras interpretações: é um diagrama passo-a-passo para meditar, como mapa mostra o caminho da sabedoria, ou também pode predizer o futuro do ser humano, etc. (tudo depende de quem o interpreta). No cap. 26 "Sinceridade para você", a série EVA forma uma gigantesca Árvore de Sephiroth no céu.

[AYANAMI REI]

Conhecida como a Primeira Criança. A dedicada piloto do EVA-00. Uma menina que aparentemente não tem emoções. O corpo dela foi feito a partir do que sobrou dos restos do corpo de Ikari Yui (mãe de Shinji) dentro do EVA, e um montão de cópias foram feitas mais tarde, de tal forma de que se uma Rei era morta, poderia ser substituída por outra. A presente Rei é a terceira. A primeira foi morta pela Dr. Akagi Naoko e a segunda foi morta na luta contra o 16° Anjo. As personalidades das três Reis são diferentes, porém isto é apenas ocasionado pelo ambiente: sua alma é uma e a mesma. Parece ser que esta alma derivou de alguma forma de Lilith. Na fase final do Projeto de Complementação Humana, ela trai Gendou, retorna a Lilith por vontade própria e diz a Shinji Ikari que o futuro é responsabilidade dele. Data de nascimento desconhecida.

> "EM EVANGELION, PELAS MUDANCAS NO CLIMA E NO MEIO AMBIENTE CAUSADOS PELO SEGUNDO IMPACTO, O JAPÃO PERDEU SUAS QUATRO ESTACÕES E TEM UM CLIMA DE VERÃO O ANO INTEIRO."

[BAKELITE]

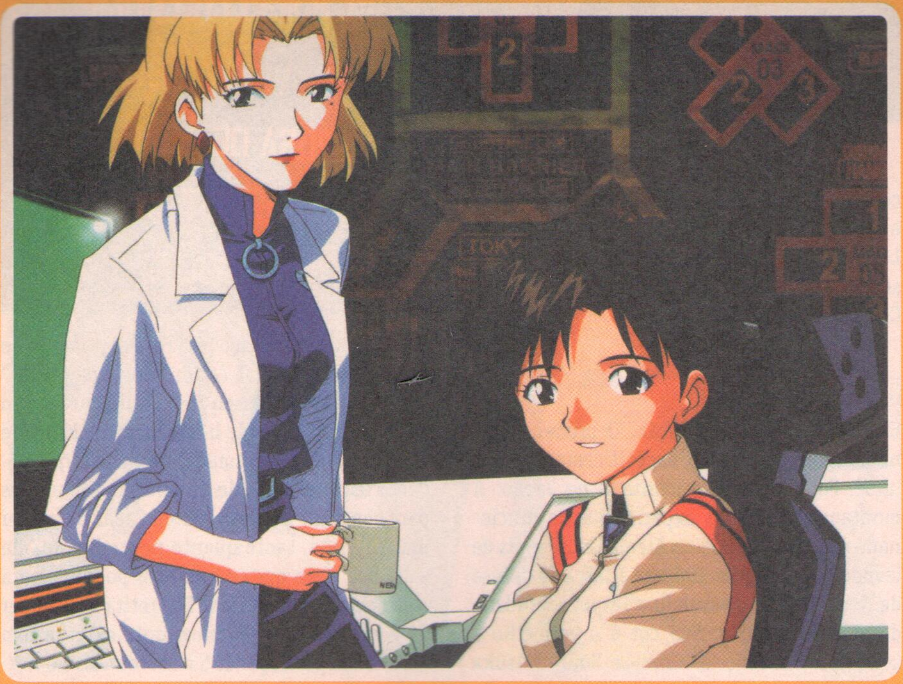
O nome general para a resina de phenol, usada para isolar eletricidade e calor. A Bakelite usada em situações críticas (como deter o EVA-00 que entrou em estado de berserk) é um plástico termostático, com propriedade de secar muito rápido e se transformar em algo parecido com o concreto. Como o movimento de qualquer objeto é parado por esta Bakelite, ela é também usada para deter a intrusão da Força Estratégica de Autodefesa na Central NERV no cap. 25 "Ária".

[BARULHO DAS CIGARRAS] [SEMI NO KOE]

Em Evangelion, pelas mudanças no clima e no meio ambiente causados pelo Segundo Impacto, o Japão perdeu suas quatro estações e tem um clima de verão o ano inteiro. Por isso é que no animê o barulho das cigarras sempre pode ser ouvido.

[CABO UMBILICAL] [ANBIRIKARU KEEBURU OR DENGEN KEEBURU/ POWER CABLE]

O cabo que é usado para suprir energia elétrica ao EVA de uma fonte externa, pois como arma o EVA tem um curto limite de tempo ativo. Se pode dizer que é o ponto fraco do EVA. Isto é visto pela Força Estratégica de Autodefesa, quando durante o ataque a Central NERV eles enviam ordens de concentrar o ataque no Cabo Umbilical. Em uma comparação com a realidade, o cordão umbilical também é o laço de sangue que une o umbigo do embrião e a placenta no ventre da mãe, é como os bebês obtêm seus nutrientes deste laço e como os EVAs obtêm sua energia elétrica através do cabo.



[CAMPO A.T.] [A.T. FIELD]

Abreviatura do "ABSOLUTE TERROR FIELD". É uma barreira física de campo absoluto construída pelos Anjos e pelos EVAs. Possui um poder defensivo enorme e pode reduzir extremamente a potência de todas as armas de ataque. A habilidade de EVA de neutralizar o Campo AT dos Anjos é a razão principal porque o EVA foi considerado como a única arma contra aos Anjos.

[CENTRO DE COMANDO]

[HATSUREISHO]

Um quarto de comando localizado dentro do Quartel Central de Operações de Combate da Central NERV. Ela lembra a ponte de um navio militar. Durante o combate, sete pessoas, incluindo o comandante, o subcomandante e a líder das operações, se reúnem neste lugar e formam um núcleo de onde vêm todas as ordens. Tem mais de 2 quartos como este na Central NERV. Como o primeiro foi destruído durante a intrusão do 14 Anjo, o segundo centro de comando está sendo utilizado. Debaixo do centro de comando há ainda três outros centros secundários e é onde está instalado o sistema MAGI.

[CERIMÔNIA DE PURIFICACÃO DA TERRA VERMELHA] [AKICHI NO MISOGI]

Uma expressão dita pelos membros da SEELE no ep. 26. Misogi originalmente significa uma cerimônia religiosa no qual o corpo é purificado através de um banho com água. Pode significar qualquer método usado para purificar ou santificar um certo objeto. Além disso, existe uma teoria sobre a origem da palavra "Adão" que diz que significa "vermelho" ou "terra". Conclui-se que esta é uma cerimônia para purificação do 1º Anjo.

[COMUNIDADE/COLÔNIA] [GUNTAI]

Misato usou essa palavra quando disse que os humanos são "uma colônia de inúteis" do ponto de vista do plano de Complementação. Por colônia, originalmente tem-se o grupo de organismos individuais ligados uns aos outros, cada qual podendo produzir novos indivíduos por partição ou cruzamento. Cada organismo individual dentro da colônia pode viver independentemente.

[CRIANCAS]

As pessoas escolhidas por Marduck, o corpo consultativo que segue as ordens do Comitê de Complementação Humana (de fato, NERV é Marduck), que decide quem pode pilotar um EVA. De acordo com a ordem em que são encontradas, elas são chamadas Primeira, Segunda, Terceira etc. O comum entre elas é que são crianças nascidas no ano do Segundo Impacto e órfãs de mãe.
Todos os candidatos a "Criança" estão reunidos na classe 2-A do Primeiro Colégio Municipal Primário de Neo-Tokyo-3.

[DESTRADO]

No cap.26, quando Hyuga vê o estado do EVA01, ele confirma que o Destrado do piloto, Shinji Ikari, está se tornando físico (ou de um material metafísico). Destrado é a energia do impulso autodestrutivo.

[DUMMY PLUG]

Um Entry Plug virtual, desenvolvido para que se pudesse ativar e utilizar o EVA sem a necessidade de um piloto. Ele possui uma cópia das características pessoais do piloto, pois a digitalização da alma é impossível. Dessa forma o Dummy Plug serve apenas para simular a existência de um piloto. O Dummy Plug preparado pela NERV tinha a cópia das características da Primeira Criança (Ayanami Rei); por outro lado o Dummy Plug preparado pela SEELE usava a personalidade da Quinta Criança (Nagisa Kaworu).

[ENCANTADO/ASSOMBRADO]

[IDAI/YORIDAKE]

Um objeto que paralisa os espíritos. Também se refere ao objeto pelo qual os espíritos se manifestam. No capítulo 26, quando SEELE usa o EVA01 e este se transforma na Árvore da Vida, este termo é usado para descrever o EVA.

"A ORIGEM DO NOME 'EVA' VEM DE EVA, A ESPOSA DE ADÃO, DO ANTIGO TESTAMENTO DA BÍBLIA."

[ENTRY PLUG]

Um cockpit em forma de cápsula dentro do qual os pilotos de EVA acomodam-se. O EVA é iniciado pela inserção desse plug na nuca do piloto. Em emergências, o plug pode ser ejetado e torna-se um módulo de escape. O plug é equipado com paraquedas e foguetes ejetores para que seja possível a ejeção.

[EVA01] [SHOGOKI]

Modelo de teste EVA01. O primeiro EVA a ser utilizado em combate real. É o segundo EVA, depois do EVA00, que foi construído na Central NERV. Apesar de contribuir bastante na luta contra os anjos, ele tem comportamentos inesperados: se descontrola, funciona sem a presença do Entry Plug, permanece ativo depois que o tempo limite acabou etc. Obtém o motor S2 depois de derrotar e devorar o 14° Anjo.
Sua cor é o roxo. Seu piloto é a Terceira Criança, Shinji Ikari. Parece ser que dentro do EVA vive a alma da mãe do piloto, Yui Ikari. O corpo físico do EVA01 foi feito usando Lilith e é por isto que, quando se perde a Lança de Longinus, o EVA01 se transforma no único substituto a Lilith como ferramenta para a Complementação Humana.

[EVA02] [NIGOKI]

EVA02 Modelo de Produção. O primeiro EVA no mundo construído especificamente para lutar. Foi projetado e montado no Japão. A montagem final e as experiências de funcionamento foram feitas na Alemanha. Depois de levado para o Japão, uniu-se à força de defesa de Neo-Tokyo-3 e assumiu a responsabilidade de atacar os Anjos. Sua cor é o vermelho e seu piloto é a Segunda Criança, Souryu Asuka Langley. Dentro do EVA02 vive a alma da mãe da Asuka, Souryu Kyouko Langley.

[EVANGELION]

O nome formal é "Arma de Combate Decisivo de Propósito Genérico em Forma Humanóide - Humano Artificial (Andróide) Evangelion" [Hanyou Ninkei Kessen Heiki - Jinzou Ningen Evangerion]. A fim de implementar o Plano de Complementação Humana, 14 anos e quantidades astronômicas de dinheiro foram usadas para construir um Evangelion. Capaz de erguer um A.T.Field, tanto quanto neutralizá-lo, ele é a única arma que os humanos possuem para contra-atacar os Anjos. Ele retira seu poder da eletricidade e sem uma fonte externa tem autonomia para apenas 5 minutos. Assim, normalmente sua força vem através de um Cabo Umbilical. (a partir do EVA05 eles não precisam desse cabo, pois já têm o motor S2). A origem do nome "EVA" vem de Eva, a esposa de Adão, do Antigo Testamento da Bíblia, e "Evangel", do inglês, que significa Evangelho.

[ESTIGMA] [SEIKON]

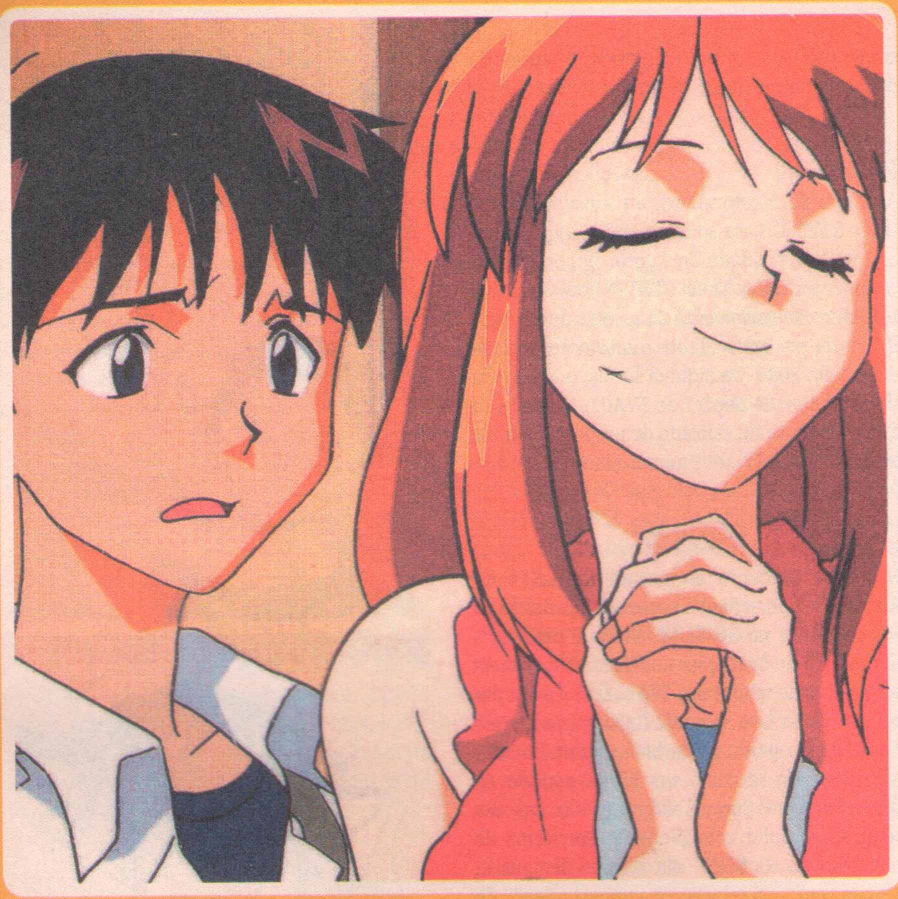
Uma palavra utilizada pelos membros da SEELE no cap. 26 para descrever as feridas que aparecem nas mãos do EVA01. Chamado de stigma em inglês, originalmente significa as marcas de queimaduras feitas ao gado e aos escravos. Em áreas católicas, se diz que as feridas sofridas por Jesus Cristo (nas duas mãos, nos dois pés, no abdômen) às vezes aparecem nos seres humanos sem nenhuma razão aparente.

[FIRST CHILDREN]- PRIMEIRA CRIANCA

Significa Rei Ayanami, a primeira pessoa escolhida pelo Instituto Marduk. Ela serve de experimento para todas as experiências relacionadas com o Projeto E. Ela participa das lutas contra os anjos no EVA00 e completa várias operações.

[FORMA-INDIVIDUAL] [TANTAI]

O objetivo do Plano de Complementação Humana é induzir artificialmente a evolução do ser humano em "um organismo que vive como uma forma individual total". Esta "forma individual" significa uma forma de vida na qual só existe um indivíduo. E este termo é usado em oposição à "forma de comunidade, que é a forma de vida formada por múltiplos indivíduos".



"O MITO DIZ QUE AQUELE QUE COME O FRUTO DA ÁRVORE DA VIDA PODE VIVER PARA SEMPRE."

[FRAGATA KAN] [FURIGEETO KAN]

Um barco militar no lago subterrâneo dentro do Geo-Front. Ele tem alta velocidade e potência de um destroyer e pode ser usado contra submarinos, ataques aéreos e para fazer patrulhas. Como o barco pertence à NERV, é possível ler as letras da organização impressas no casco do barco.

[FRUTO DA INTELIGÊNCIA] [CHIE NO MI]

A "coisa" que o ser humano possui. O produto desta Inteligência é a Ciência, elogiada por Gendou como "o poder do ser humano", mas ridicularizada por Fuyutsuki como "o que ocasionou o Segundo Impacto". Tanto os EVAs como o Projeto de Complemento Humano são o produto desta inteligência.

No Gênesis do Antigo Testamento, no centro do Jardim do Éden estava a Árvore da Vida, mas também a Árvore da Inteligência, uma árvore que conhecia o Bem e o Mal. Os humanos desobedeceram às ordens de Deus e comeram da árvore da inteligência. Como resultado, Deus baniu o ser humano do Jardim do Éden e impôs obrigações à sua liberdade. Se isto é verdade, o ser humano obteve a inteligência em troca de sua expulsão do Jardim, nos levando a acreditar que o pecado do ser humano é ser inteligente.

[FRUTO DA VIDA] [SEIMEI NO MI]

Mencionado como aquilo que os Anjos têm. Como está descrito no verbete anterior, os humanos desobedeceram às ordens de Deus e comeram o "Fruto da Inteligência", obtendo a razão, a sabedoria e a inteligência. Mas o que teria acontecido se o ser humano tivesse comido o "Fruto da Vida" em vez do "Fruto da Inteligência"? O mito diz que aquele que come o fruto da Árvore da Vida pode viver para sempre.

[FORÇA ESTRATÉGICA DE AUTO-DEFESA] [SENRYAKU JIEITAI]

Uma força militar sob jurisdição do Ministério de Defesa do Japão. Usada nos conflitos entre China e Vietnã, foi formada pelo governo japonês, que não tinha força militar própria (toda a armada, a frota marítima e a força aérea da Força de Autodefesa original tinham sido incorporadas pelas forças das Nações Unidas). A abreviação em inglês, JSDF, quer dizer "JAPAN STRATEGY SELF DEFENSE FORCE". Também foi chamada "Senji" como uma abreviação.

[FUYUTSUKI KOUZOU]

O subcomandante da agência secreta NERV. Antes do Segundo Impacto, ele trabalhou na Universidade de Kyoto como professor de Metabiologia. Neste lugar ele conhece Yui e Gendou Ikari. Depois do Segundo Impacto ele estava totalmente em contra de Gendou. Mas depois que se encontram no Instituto de Investigação da Evolução Artificial, ele muda e começa a ajudar Gendou. Parece ser que ele tem sentimentos reprimidos por Yui Ikari.

[GEO-FRONT]

Uma grande cidade subterrânea situada abaixo de Neo-Tokyo-3. Foi construída usando uma cavidade esférica já existente (embora estivesse quase totalmente soterrada por terra e pó. O QG da NERV está localizado no centro do Geo-Front e é cercado por grandes florestas e lagos subterrâneos. Os vários prédios que ficam de cabeça para baixo na parte superior do Geo-Front formam a "Cidade Teto" (Tenjou Toushi), que se parece exatamente com Neo-Tokyo-3. Depois do início do Plano de Complementação Humana, nós sabemos que esta cavidade é na verdade o ovo de Lilith - a "Lua Negra".

[HYOUGA MAKOTO]

Tenente que pertence à primeira seção de Investigação de Operações de Combate do Departamento Central de Comandos e Operações de Combate da NERV. Ele serve de ajuda de campo no combate a Misato, a líder das operações de combate na central. Ele também é responsável pela análise das situações de combate. Ele gosta de Misato, sua superiora, e arrisca sua própria vida pelos objetivos dela, coletando informação da inteligência para ela por diversas vezes.

[IBUKI MAYA]

Segunda Tenente pertencente à Primeira Divisão da Agência de Tecnologia no QG da NERV, ela é responsável por tarefas como monitorar a Taxa de Sincronismo dos pilotos de EVA, bem como compilação e análise dos dados relacionados aos EVA. Ela tem grande respeito pela Dr. Akagi Ritsuko, sua chefe imediata. Na vida particular, é uma pessoa difícil de agradar, mas honesta e sincera.

[IKARI GENDOU]

O comandante da agência secreta NERV. Seu sobrenome era Rokunbungui. Ele muda de nome depois de se casar com Yui Ikari, que conhecia desde seus tempos de estudante. Trabalhou como o presidente do Instituto de Investigação da Evolução Artificial, responsáveis pelo "Projeto E". Depois da morte de Yui, ele se entrega completamente ao "Projeto Adam" e ao "Projeto de Complemento Humano". Ele obtém a ajuda da SEELE e com eles constrói os EVAs.

[IKARI SHINJI]

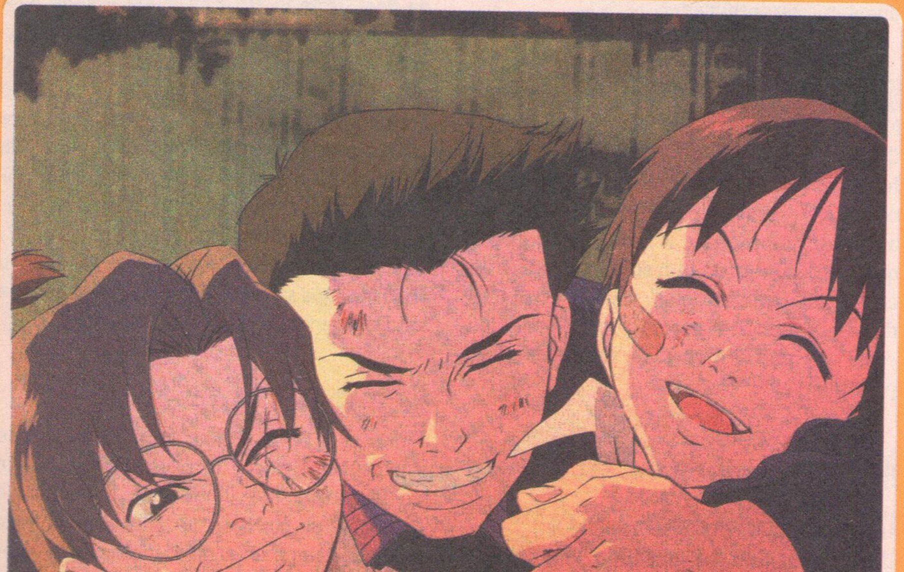
Terceira criança, o piloto do EVA01. Sua mãe morre quando ele ainda era pequeno, é abandonado pelo seu pai até seus 14 anos. Ele é chamado pelo pai, Gendou Ikari, quando o Terceiro Anjo ataca. Depois que ele chega a Neo-Tokyo 3, passa a morar com sua superiora, Misato Katsuragui, porque ele não se entende com o pai. De caráter introvertido, sempre está preocupado em como os outros o veem.

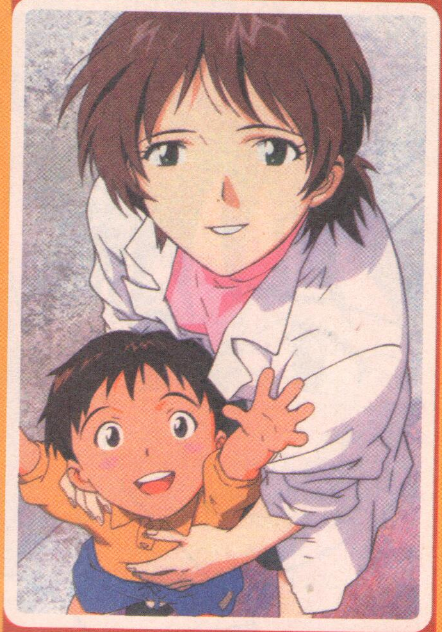
[IKARI YUI]

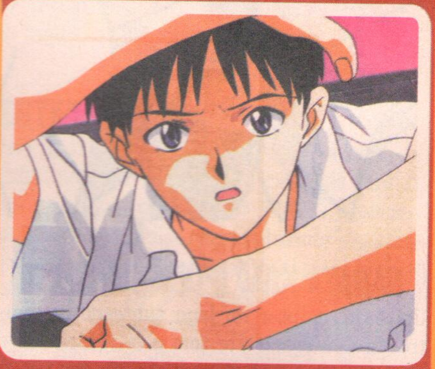
A esposa do Gendou Ikari. No começo ela pertence à SEELE. Casa-se com Gendou, que conheceu na Universidade de Kyoto. Depois de seu casamento, trabalha em GEHIRN com Gendou e se dedica exclusivamente ao sucesso do "Projeto E". Morre em um acidente durante um experimento em 2004. De alguma forma, a alma dela fica aprisionada dentro do EVA01. Suspeita-se que o acidente foi causado de propósito por ela mesma. Tinha 27 anos quando morreu.

[KATSURAGI MISATO]

Major pertencente ao primeiro escalão da Agência de Operações Militares do Departamento Tático Militar no QG da NERV. Ela é também a líder do QG de operações militares, responsável pelo comando militar dos EVA's. Ela foi salva por seu pai, durante o Segundo Impacto, porém ele morre e esta perda perturbou-a mentalmente, manifestando-se como um longo período de perda da voz. Como lembrança do pai usa sempre um colar com pingente em forma de cruz. Dentro da NERV, ela sempre demonstra desconfiança em relação ao comportamento do Comandante Ikari. Com as informações deixadas por seu ex-namorado, Kaji Ryouji, ela persegue a verdade por conta própria.







[KEEL LORENTZ]

O presidente do Comitê de Complementação Humana também é o diretor de SEELE. Seu corpo é de uma máquina da coluna vertebral para baixo.

[L.C.L.]

É o líquido que enche a cabina do Entry Plug. É viscoso e cheira a sangue. Quando seu arranjo molecular é modificado por uma carga elétrica, o líquido pode ser utilizado de diversas maneiras, melhorando a conexão entre o EVA e seu piloto, proporcionando oxigênio a dando proteção, tanto física como mental ao piloto. O líquido que enche o compartimento mais profundo do Terminal Dogma onde Lilith está também é L.C.L. "L.C.L." é a abreviação de "Link Connected Liquid" (link líquido de conexão). Tem muitas teorias sobre o que é exatamente o L.C.L., mas parece que é o que foi chamado "a sopa da vida" (o líquido do qual se originou toda a vida).

[LANCA DE LONGINUS]

Uma gigantesca lança em forma espiral que pode penetrar o Campo A.T. A lança se divide em duas partes, mas estas se combinam em uma só quando a lança é usada contra um objeto e o penetra. A lança foi primeiramente usada na luta com o 15° Anjo, quando o destruiu em órbita e depois alcança a Lua, tornando-se irrecuperável. O verdadeiro propósito da lança não é a de uma arma, mas é um item necessário no Plano de Complemento Humano, que também utiliza Lilith. Na Bíblia, Longinus é o nome do soldado que cravou com sua lança o dorso de Jesus que estava crucificado na cruz. A lança original está guardada como uma relíquia na igreja de Santo Agostinho em Roma.

[LILIM]

O nome usado por Kaworu Nagisa quando fala dos humanos. Das lendas, Lilim (o nome Lil-In também é usado) foram as crianças nascidas de Adão com sua primeira esposa, Lilith. Depois disto, por causas desconhecidas, Lilith tornou-se um demônio que ataca as crianças recém-nascidas e seduz os homens que estão dormindo.

[LILITH]

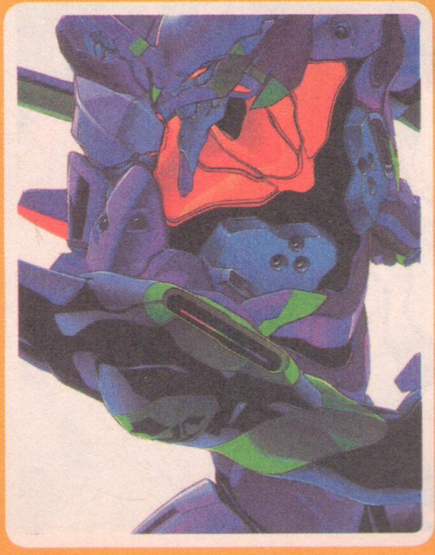
Um gigante crucificado em uma cruz vermelha no recanto mais profundo da central NERV. Seu rosto está coberto por uma máscara que tem a marca de SEELE desenhada. Suas mãos estão atravessadas por cravos que a pregam na cruz. A parte de baixo de seu corpo não existe, porém este se regenera quando a Lança de Longinus é retirada do corpo. Originalmente se planejou que o Projeto de Complemento Humano usasse Lilith, mas a SEELE mudou seus planos depois que a Lança foi perdida, e eles tentaram usar o EVA01 como substituto, por ter sido este EVA feito como uma cópia de Lilith. Nas literaturas religiosas judaicas, está escrito que Lilith foi a primeira esposa de Adão e que dessa relação nasceram os demônios e os espíritos.

[LUA NEGRA] [KUROKI TSUKI]

A palavra usada pela SEELE para descrever o ovo de Lilith, o origem da vida.

[MAGI]

O supercomputador que foi projetado e construído pela falecida Dra. Naoko Akagi e complementado pela sua filha, Dra. Ritsuko Akagi. Diz-se que MAGI é o cérebro da agência NERV. Ele analisa, revisa e resolve os mistérios e planos. MAGI é composto por três sistemas: MELCHIOR-1, BALTHASAR-2 e CASPER-3. A decisão final é dada depois da conferência destes três sistemas. Este computador simula o ser humano não só no sentido que tem os dilemas, mas também porque usa o transplante de personalidade, que faz com que o computador tenha o modelo lógico de pensamento de um humano transplantado. O modelo de pensamento lógico transplantado a MAGI é o da Dra. Naoko Akagi (seu cérebro foi colocado em CASPER-3). MELCHIOR-1, BALTHASAR-2 e CASPER-3 têm transplantados o modelo de pensamento de Naoko como cientista, mãe e mulher respectivamente. O nome "MAGI" vem dos três reis magos do oeste que chegaram no momento do nascimento de Jesus, no Novo Testamento. Os nomes dos reis magos correspondem aos sistemas: MELCHIOR (Merchior), BALTHASAR (Baltasar) e CASPER (Gaspar) são seus nomes.



> "O INSTITUTO MARDUK TEVE SEU NOME INSPIRADO EM UM DEUS BABILÔNICO QUE POSSUÍA MAIS DE 50 NOMES DIFERENTES, ENTRE ELES MARDUK, QUE SEGUNDO A LENDA CRIOU OS HUMANOS PARA VENERAR OS DEUSES (O QUE INCLUÍA SACRIFÍCIOS DE CRIANCAS)."

TATIS
HIROT
NOMI

[MARDUK]

Uma organização composta por 108 corporações estabelecida pelo Comitê de Complementação Humana. É responsável pela identificação e seleção das crianças que devem pilotar os EVAs. O Instituto Marduk teve seu nome inspirado em um deus babilônico que possuía mais de 50 nomes diferentes, entre eles Marduk, que segundo a lenda criou os humanos para venerar os deuses (o que incluía sacrifícios de crianças). O número de corporações, 108, se refere ao número de pecados no Budismo Japonês e ao número de contas em um tradicional rosário budista. Apesar de Kaji mostrar isso em suas investigações, o Instituto Marduk não foi criado para atrapalhar a SEELE.

[MARCA DA NERV]

A agência secreta NERV tem uma marca composta por três partes: o nome da organização, um desenho e um lema. O nome da organização é a palavra de quatro letras "NERV". O lema é "God in his heaven. All right with the world" (Deus em seu céu. Tudo bem com o mundo), uma seção extraída do "Pippa Passes", escrita no século XIX pelo poeta Robert Browning. O desenho é a metade de uma folha de figo. A folha de figo, de acordo com uma lenda, é o símbolo do pecado de Adão e Eva, lembrando que os humanos comeram o Fruto da Inteligência.

[MODELO DE EVANGELIONS PRODUZIDOS EM MASSA (A SÉRIE EVA I)] [EVANGERION RYOUSANKI]

Os nove EVAs (EVA05 ao EVA13) construídos em diferentes seções da NERV. Diferentes dos outros EVAs, estes estão sob o comando da SEELE, não da NERV. Como estão equipados com motores S2, eles tem uma duração ativa infinita, portanto não precisam do Cabo Umbilical. Também têm asas que lhes permitem voar.

[MOTOR S2] [S2 KIKAN]

Um sistema gerador de poder baseado na teoria do supercelulóide do Dr. Katsuragi (o pai de Misato). Quando o EVA é carregado com este motor, seu tempo de atividade é estendido ao infinito. Todos os Anjos têm um motor S2, e o EVA01 o obteve quando devorou o 14° Anjo. Este é o motor dos EVAs produzidos em massa.

[N2 WEAPON]

Uma arma com um enorme poder de destruição, de uso das forças da ONU e da Força Estratégica de Autodefesa. Há muitas variantes desta arma: minas N2, cargas de profundidade N2, cargas aéreas N2, bombas N2 etc.

[NAGISA KAWORU]

Quinta Criança, enviada pela SEELE à NERV, na verdade é o 17° Anjo. É provável que tenha sido um Anjo capturado pela SEELE ainda em estado embrionário. Diferente a outros Anjos, ele tem uma mente parecida com a dos humanos. Em certo ponto diz que "vida e morte são equivalentes" e que "só uma forma de vida pode ser escolhida para dar o futuro".

> "A VELHA TOKYO FOI TOTALMENTE DESTRUÍDA POR UMA BOMBA LANCADA UMA SEMANA DEPOIS DO SEGUNDO IMPACTO."

[NEO-TOKYO-2]

A nova capital do Japão. Construída na velha cidade de Nagano para substituir a velha Tokyo. Sua construção começou em 2001 e adquiriu todas as características necessárias para uma capital. Em 2005, a recolonização da segunda capital foi aprovada e se decidiu que a capital seria movida para Neo-Tokyo-3, ainda em construção na época. A velha Tokyo foi totalmente destruída por uma bomba lançada uma semana depois do Segundo Impacto. De novo, a construção de Neo-Tokyo-2 foi decidida pelo governo provisório do Japão.

[NEO-TOKYO-3]

Apesar de se dizer publicamente que esta seria a nova capital em substituição a Neo-Tokyo-2, a verdade é que é uma cidade fortaleza, uma gigantesca armadilha para os Anjos, construída apenas para este propósito. A cidade serve para abastecer e dar suporte aos EVAs. Prédios armados, geradores de apoio que parecem prédios ordinários, se levantam na cidade como florestas. Também há muita artilharia instalada em volta da cidade. Fica acima da gigantesca e espaçosa Geo-Front. No centro de Neo-Tokyo-3 está a central da agência secreta NERV.

[PAPIROS SECRETOS DO MAR MORTO][URA SHIKAI BUNSHO]

Também chamados manuscritos, no animê é um documento que parece ter sido usado pela SEELE para tomar suas decisões. Seguindo o que estava escrito nos "Papiros do Mar Morto", a SEELE constrói os EVAs e leva a cabo as lutas contra os Anjos. Parece que este documento também falava de todos os Anjos que atacaram. Os "Papiros do Mar Morto" (ou "Manuscritos do Mar Morto") existem na vida real: foram desenterrados de uma caverna perto do Mar Morto, em Israel, em 1947. São textos do Novo Testamento e alguns evangelhos ditos apócrifos, excluídos da versão que a Igreja apresenta da Bíblia.

[PLANO DE COMPLEMENTO HUMANO][JINRUI HOKAN KEIKAKU]

Um plano para induzir a evolução artificial dos humanos, que se acredita terem alcançado um estado morto de colônia sem valor, o objetivo é que eles convertam-se em um organismo de forma individual total. A SEELE e a NERV que implementaram o plano, mas as expectativas da SEELE parecem ser diferentes do objetivo da NERV. O EVA originalmente não foi feito como arma, foi construído para realizar este plano. Mais especificamente, parece ser que o plano é iniciar o Terceiro Impacto artificialmente, eliminar todos os seres humanos e, depois que estes tenham perdido a sua forma física, fazê-los evoluir a um novo estado.

[PLUG SUIT] [ROUPA DE CONEXÃO]

A roupa dos pilotos do Eva. Tem o efeito de subir a porcentagem de sincronização e proteger o corpo. Esta roupa é composta por uma só peça que cobre dos pés ao pescoço. Sua estrutura é parecida com a das roupas de mergulho. Tem muito espaço entre a roupa e o corpo depois que é colocado, porém ao apertar um botão do punho a roupa se adapta ao corpo.

[PROGRESSIVE KNIFE] [FACA PROGRESSIVA]

Uma arma de luta corpo a corpo que tem uma lâmina com partículas vibrando a uma alta frequência que corta qualquer objeto em contato a um nível molecular. É um dos equipamentos básicos dos EVAs e normalmente são guardadas nos ombros. O EVA02 usa um novo tipo de faca: se sua lâmina quebra, uma nova lâmina aparece, apertando-se um botão, fazendo com que a faca possa ser usada de novo. Também é chamada em sua forma abreviada: Prog Knife.

[QUARTO GAF] [GABU NO HEYA]

Um termo dito por Fuyutsuki quando menciona que a abertura da Sala de Gaf tem tanto o significado de início quanto de final do mundo. Quando esta porta está aberta, a superfície da Terra transforma-se em LCL e humanos não podem manter suas formas físicas individuais intactas, apenas podem retornar à forma de LCL.

> "...O PLANO É INICIAR O TERCEIRO IMPACTO ARTIFICIALMENTE, ELIMINAR TODOS OS SERES HUMANOS E, DEPOIS QUE ESTES TENHAM PERDIDO A SUA FORMA FÍSICA, FAZÊ-LOS EVOLUIR A UM NOVO ESTADO."

[RITO DE PASSAGEM] [TSUUKAGIREI]

Uma cerimônia que é feita por uma pessoa quando muda sua identidade na sociedade e adquire novas responsabilidades. É uma declaração ao exterior sobre a mudança pessoal no sentido social. A SEELE acredita que o Plano de Complemento Humano é "o Rito de Passagem" dirigido que deverá trazer novo vigor ao ser humano, que ficou estancado.

[RYOUJI KAJI]

Pertencente ao Departamento Especial de Vigilância da Agência Secreta NERV. Ele também faz parte do Departamento de Investigação do Ministério do Governo do Japão. Recebendo ordens da SEELE, ele se infiltrou na NERV para descobrir seus segredos. Chegou ao Japão vindo de um posto da NERV na Alemanha, juntamente com a Segunda Criança e o EVA02. Abandonou sua posição na Alemanha, permanecendo e trabalhando no QG da NERV. Katsuragi Misato foi sua namorada durante seu tempo de estudante. Os dois retomaram o relacionamento após Kaji voltar ao Japão. Ele deixou todo o resultado de sua investigação para Misato.

[SECOND CHILDREN]

[SEGUNDA CRIANCÁ]

Significa Asuka Langley Soryu, escolhida pelo Instituto Marduk. Ela recebeu treinamento da seção da NERV na Alemanha, e foi enviada ao Japão como pilota do EVA02. Quando ela perde sua autoconfiança devido sua baixa porcentagem de sincronização, desaparece num estado de severa depressão. Finalmente é encontrada e trazida de volta pelos agentes da NERV.

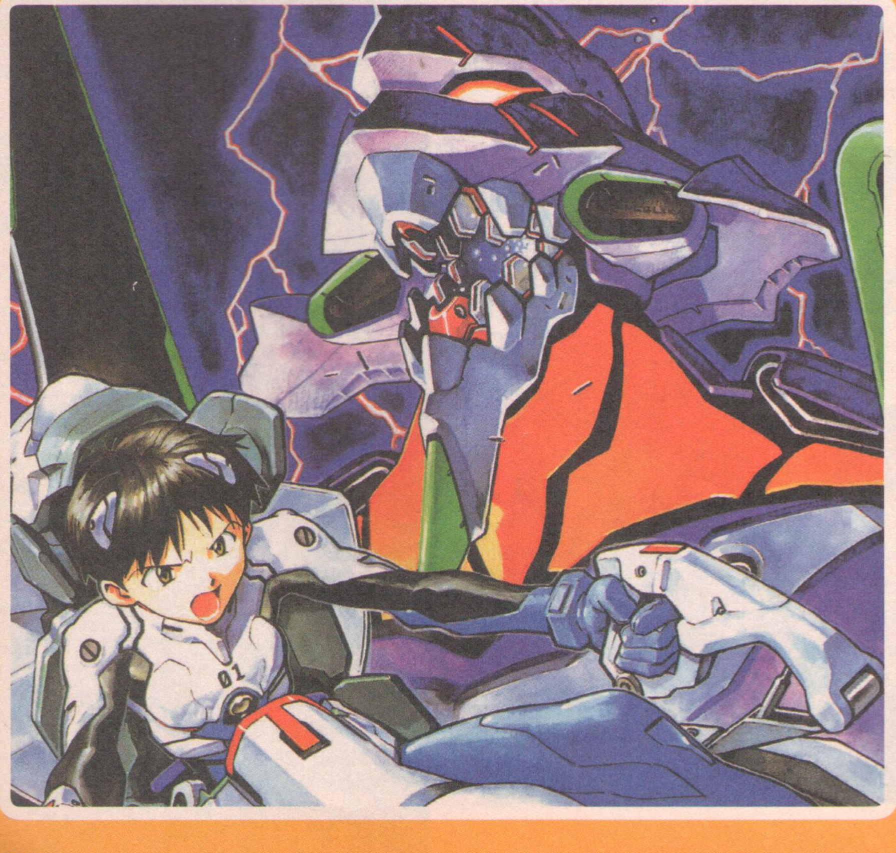
[SEELE]

Uma organização secreta que existe desde antes do Segundo Impacto. Eles escondem a verdade sobre o Segundo Impacto e a existência dos Anjos, usando seu poder para abusar das Nações Unidas e de outros países. Depois do Segundo Impacto, utilizaram as Nações Unidas para estabelecer o Comitê para a Complementação Humana e a agência secreta NERV, além de construir a série EVA. O Plano de Complemento Humano da SEELE é planejado de acordo com o que está escrito nos "Papiros do Mar Morto". O objetivo do plano é mover o ser humano a um novo estado de evolução, mas, com a perda da Lança de Longinus e a rebeldia de Gendou Ikari, foi inevitável modificar o plano na sua última etapa.

"Seele" significa alma em alemão e todas as organizações que estão relacionadas à SEELE, como GEHIRN e NERV, têm nomes derivados do alemão. A SEELE consiste em um conselho de membros veteranos. Mesmo que não seja claro quantos eles sejam, quinze sempre participam das reuniões. O conselho se comunica apenas através de áudio e enquanto estão em conferência são representados por monólitos pretos.

[SEGUNDO IMPACTO]

É chamado assim porque é a maior tragédia desde o Grande Impacto, quando um pequeno meteorito caiu na terra, há 4 bilhões de anos. Acontece em 13 de setembro de 2000 e provoca mudanças drásticas no ambiente: maremotos, erupções vulcânicas, a mudança do eixo da Terra etc. Estes, combinados com uma guerra em uma escala global jamais vista, causam a morte da metade da população do planeta. Aos civis foi dito que a causa do Segundo Impacto foi um enorme meteorito que caiu na montanha Markam na Antártida. Porém, a causa do impacto foi artificial: a SEELE e o grupo de Gendou reverteram Adão, o primeiro Anjo, de volta ao estado embrionário, ocasionando o Segundo Impacto.



[SOURYU ASUKA LANGLEY]

Segunda Criança, pilota o EVA02. Nasceu nos Estados Unidos, mas é um quarto japonesa e um quarto alemã (seu pai era americano e sua mãe maio japonesa, meio alemã). Tem um surpreendente nível de coeficiente mental, graduando-se na Universidade aos 14 anos. O suicídio de sua mãe levou a menina a crescer com um caráter de extrema agressividade. A única maneira de manter seu próprio equilíbrio mental é se mostrando para todo mundo.

[SOURYU KYOUKO ZEPPELIN]

A verdadeira mãe de Asuka Langley Souryu. Ela sofre um colapso mental em um acidente durante um experimento. Depois disso, ela se converteu em uma pessoa que vivia em seu próprio mundo, tempos depois se suicida. A alma dela foi utilizada no EVA02.

[TERCEIRO IMPACTO]

Uma tragédia de grande escala seguindo o Primeiro (grande) Impacto, como previsto pelos humanos. Diz-se que este seria iniciado pelos Anjos alienígenas ao fazer contato com o Adão que estaria guardado no lugar mais profundo de Neo-Tokyo 3, e portanto os EVAs e a NERV estariam prontos para prevenir que isto chegasse a acontecer. Mas a verdade é que o Terceiro Impacto é o objetivo do Projeto de Complemento Humano, que seria o fim de tudo, o juízo final, mas de acordo com os Manuscritos do Mar Morto seria um fim benéfico para a humanidade, já que os homens haviam chegado a um estado em que não evoluiriam mais e o Terceiro impacto daria um passo a mais na evolução humana, tornando-os quase maiores que Deus. Para que o Terceiro Impacto ocorra seria necessário que um Anjo entrasse em contato com Adão (nos planos da SEELE, este Anjo seria Lilith), mas no filme quem causou o Terceiro Impacto foram os EVAs da SEELE, devastando o Japão. Rei incorpora Lillith e faz com que todos os humanos se tornem LCL; os únicos sobreviventes neste filme foram Shinji e Asuka, os novos Adão e Eva.

[THIRD CHILDREN]

[TERCEIRA CRIANCA]

Significa Shinji Ikari. A terceira pessoa apropriada escolhida pelo Instituto Marduk. Sem nenhum treinamento, ele conseguiu iniciar o EVA-01 e surpreendeu todos na NERV. Depois disto, ficou em Neo-Tokyo-3 como o piloto exclusivo do EVA01. Tendo uma porcentagem de sincronização superior ao das outras crianças, ele se converteu na principal força de luta contra os Anjos.

Ufa! Acabo por aqui esta matéria gigante sobre Neon Genesis Evangelion. Peço perdão aos fãs da série pelas inúmeras simplificações, porém, sem elas, jamais seria possível escrever este dossiê. Para os viciados e para quem quiser saber mais ainda sobre EVA, acesse o site original da série (em japonês): www.evangelion.co.jp ou ainda o site americano The NERV Archives, com absolutamente TUDO sobre Evangelion: www.nervarchives.com.

VENHA PRESTIGIAR A 1ª LOJA ESPECIALIZADA EM ANIME & MANGÁ DO RIO DE JANEIRO! PRODUTOS ORIGINAIS PARA PRONTA ENTREGA OU SOB ENCOMENDA! OU VISITE:

WWW.ANIMEKAI.COM.BR

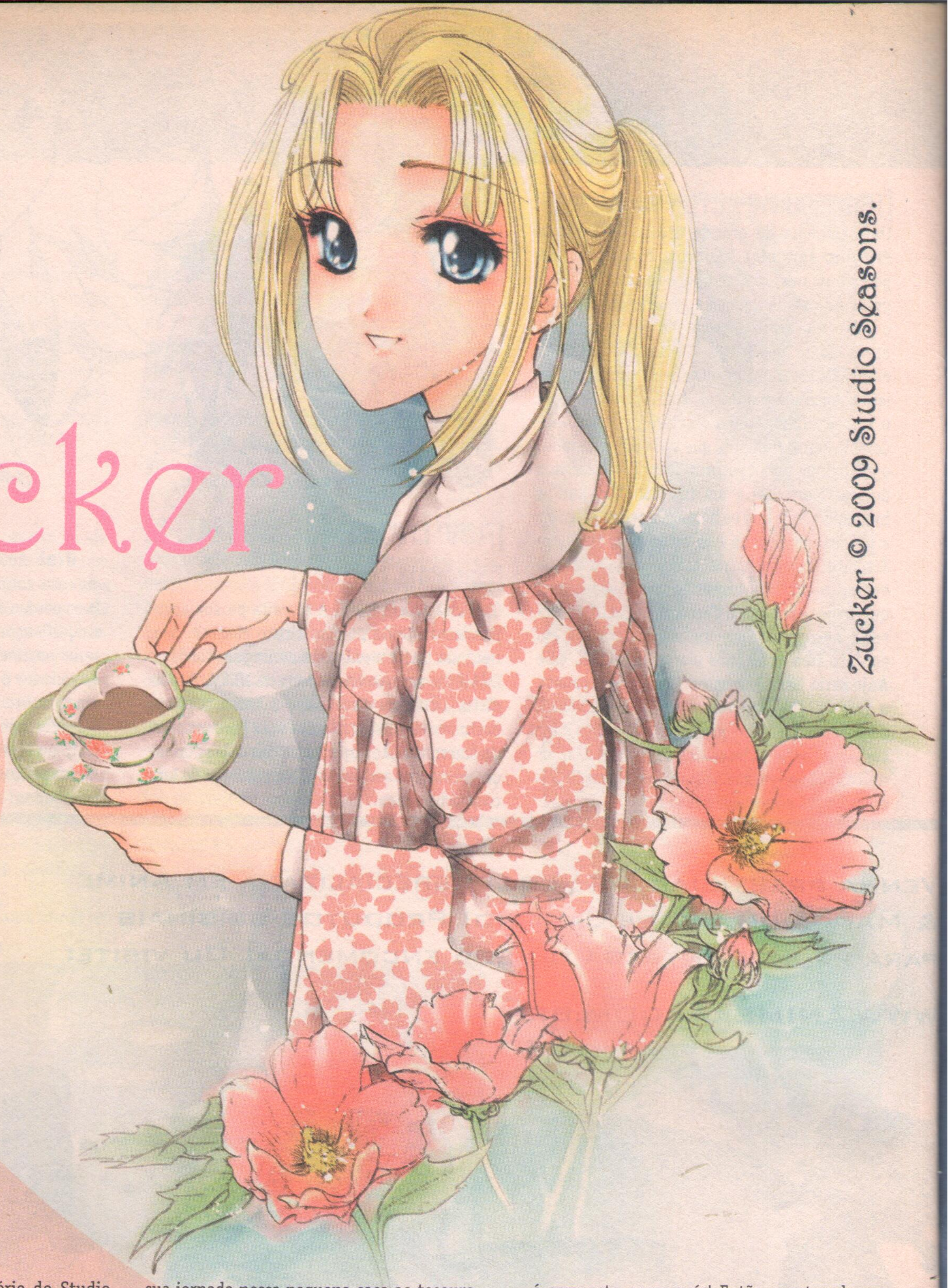
AnimeKa
アニメ会

KAKASHI
LIGHTNING BLADE
DEATH NOTE

AV. DAS AMÉRICAS 700 (SHOPPING CITTÀ-AMÉRICA) - LOJA 213A
BARRA DA TIJUCA, RIO DE JANEIRO. TEL: (21) 2132-8878

VIS

Zucker



Zucker © 2009 Studio Seasons.

“Zucker” é a nova série do Studio Seasons produzida especialmente para a New Tokyo.

Ambientada do Sul do Brasil, a história contará como a jovem Dora Zuckermann herdou a Zucker, uma confeitaria tão famosa por seus doces maravilhosos e receitas secretas que se tornou o coração da pequena cidade, fazendo tudo girar ao redor dela. Nossa jovem personagem viajará de São Paulo para resgatar suas raízes no Sul do país e as memórias de sua convivência com Greta, sua saudosa avó. Nesse meio tempo, ela terá de disputar o item mais valioso da casa com outro herdeiro: o livro das receitas secretas! A partir daí, o leitor vai iniciar sua jornada nessa pequena caça ao tesouro. A série conta com a presença de outras personagens, como o velho tabelião Bento Guimarães, que não dispensa um bom chimarrão e o jovem Edgar, seu sobrinho, o jovem professor da cidade, além de outras que surgirão na trama... mas contar demais estraga a surpresa!

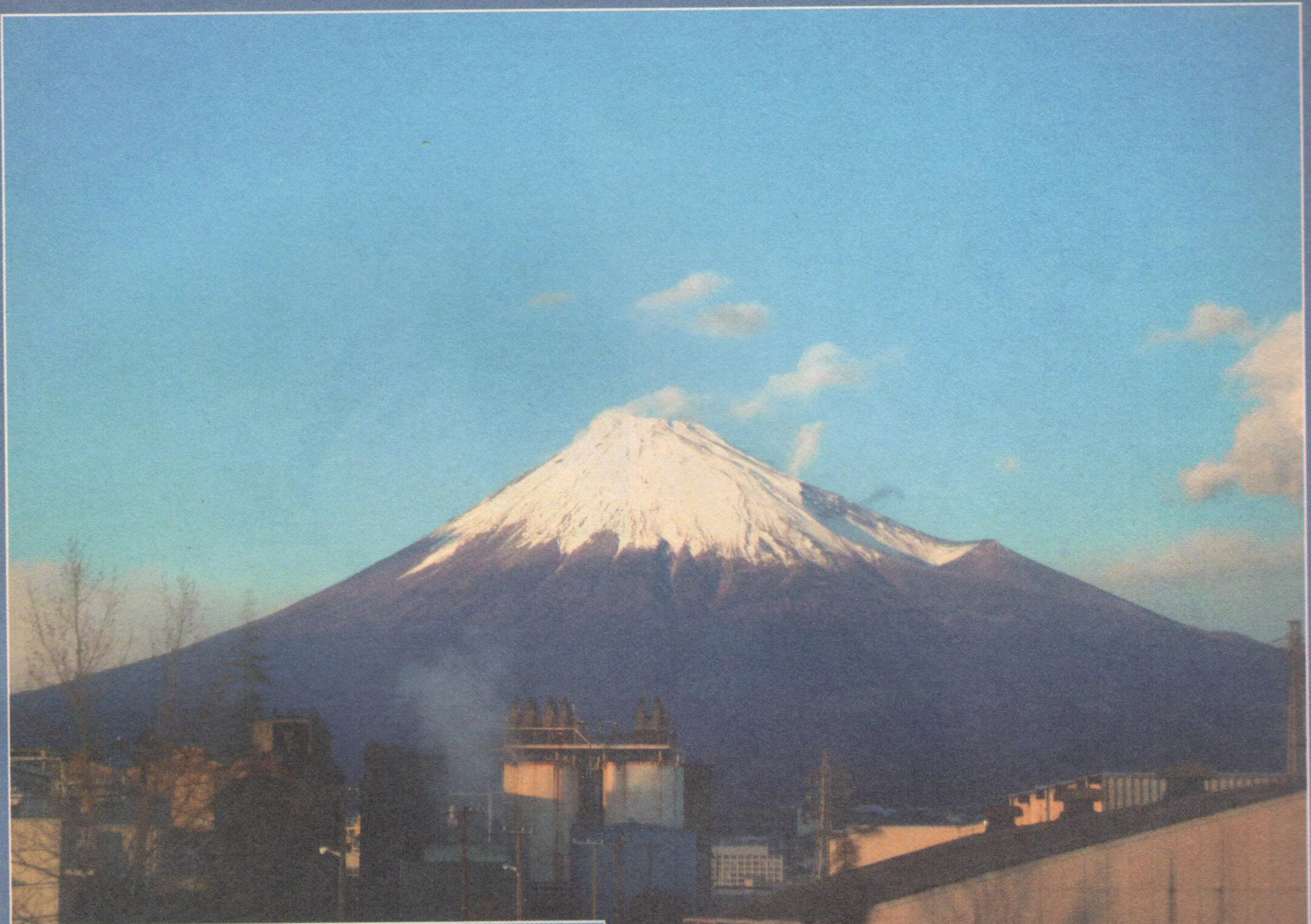
O nome da série foi escolhido a dedo - além de ser uma alusão ao sobrenome da personagem, “zucker” em alemão quer dizer açúcar. Por que alemão? Porque existem muitos brasileiros, no sul do Brasil, descendentes dos colonos alemães e ignorar este fato seria o mesmo que ignorar a beleza da mistura de culturas e raças de que é composto nosso país! Então, mostrando um pouco dessa paisagem, a equipe do Studio Seasons mostra um pouco do nosso Brasil numa história feita em estilo shoujo e “bem doce”.

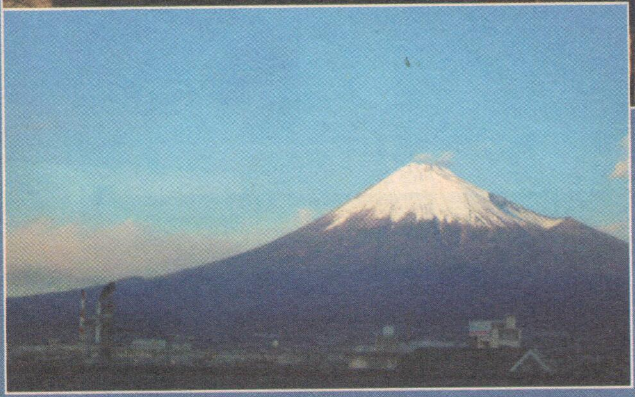
“A história foi inspirada numa cidade de Minas Gerais, chamada Monte Verde, onde tudo circula ao redor da produção de doces e geléias por causa do cultivo de frutas da região. Como em outras cidades, a culinária tradicional, tornou-se uma atração turística e o coração dos negócios locais - e esta é uma realidade de muitas cidades pequenas, no Brasil.”, diz Montserrat.

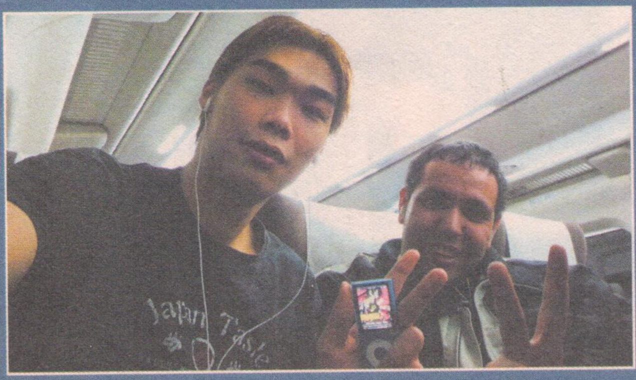
A série será apresentada em onze partes mensais e sairá logo após o término de Ronins.

Monte Fuji

Por Giuliano Peccilli







Era primeiro de janeiro de 2009, Minoru eu pegávamos o Shinkansen (Trem Bala) para ir a Tóquio. Era minha segunda vez na cidade, enquanto o Minoru iria pela primeira vez.

Fomos de Nagoya para Tóquio de Shinkansen e, como o dia estava bastante bonito, o Monte Fuji apareceu na janela do lado oposto ao nosso no vagão. Poder ver o Monte Fuji de tão perto foi algo indescritível. Infelizmente uma foto não transmite exatamente a intesidade da magnitude do Monte Fuji. É algo que só pode ser descrito vendo de perto.

O Minoru já havia escalado o Fuji durante 2008, mas como estávamos no inverno, eu não tive a mesma sorte. O Monte Fuji no Japão é chamado como Fuji-san e ele é o 35° pico mais alto do mundo.

Em Tóquio, ele pode ser visto a oeste da cidade em dias que o tempo está limpo. Mesmo sendo um vulcão ativo, o monte Fuji é considerado fora de perigo por ser baixo o risco de erupção.

A primeira vez que eu vi o Monte Fuji foi num dia conversando com o professor Eliseu Pichitelli, na TUFS (Tokyo University of Foreign Studies) e ele me mostrou da janela da biblioteca da faculdade.

Por Danilo Tupinambá

Lembrando que nesta seção, trazemos sempre alguns produtos bacanas relacionados aos nossos personagens de animês e mangás preferidos. Tais produtos não são facilmente encontrados por aqui, mas vale a pena tentar ir atrás de uma loja especializada ou importadoras!

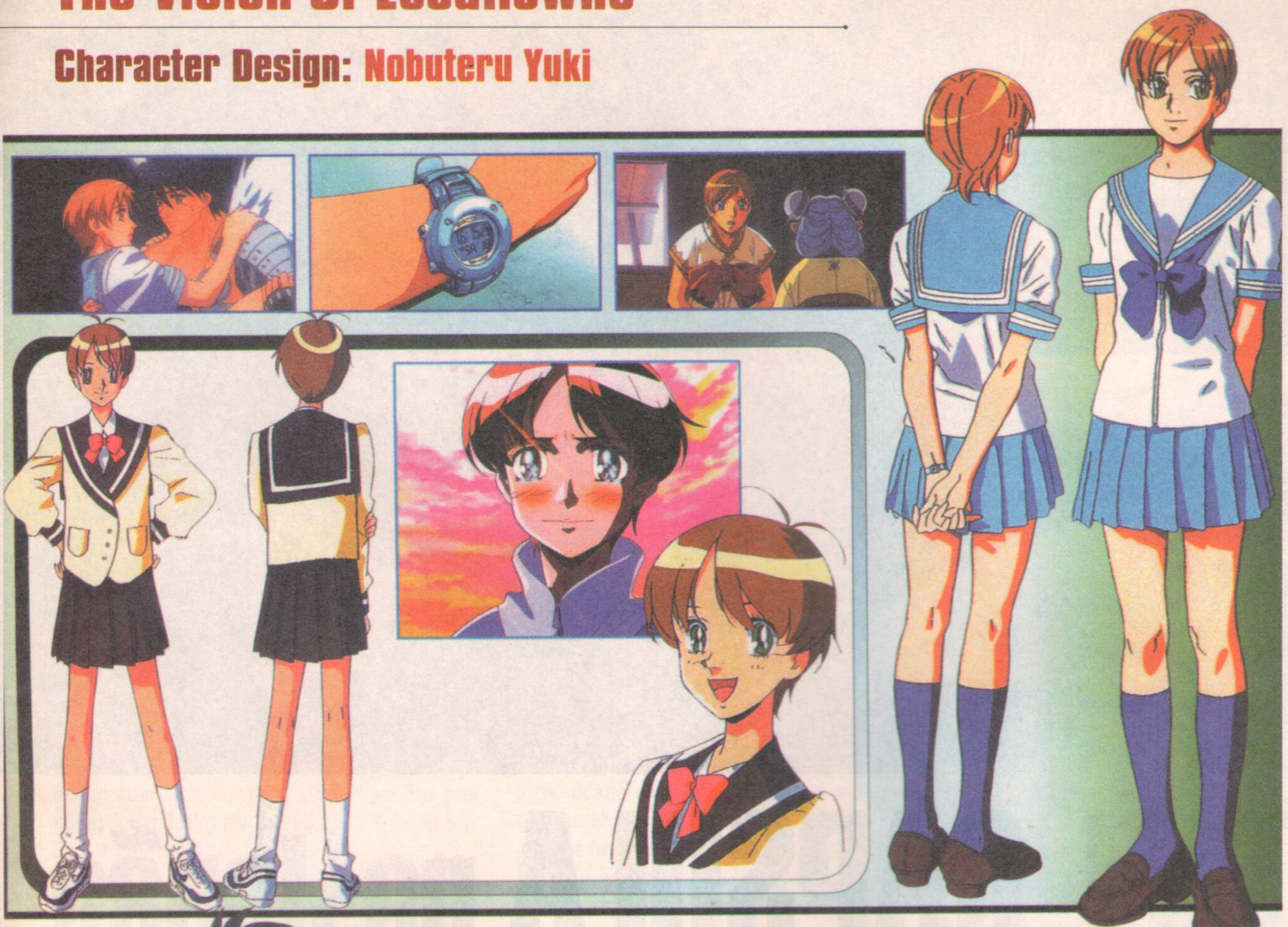
To Heart 2

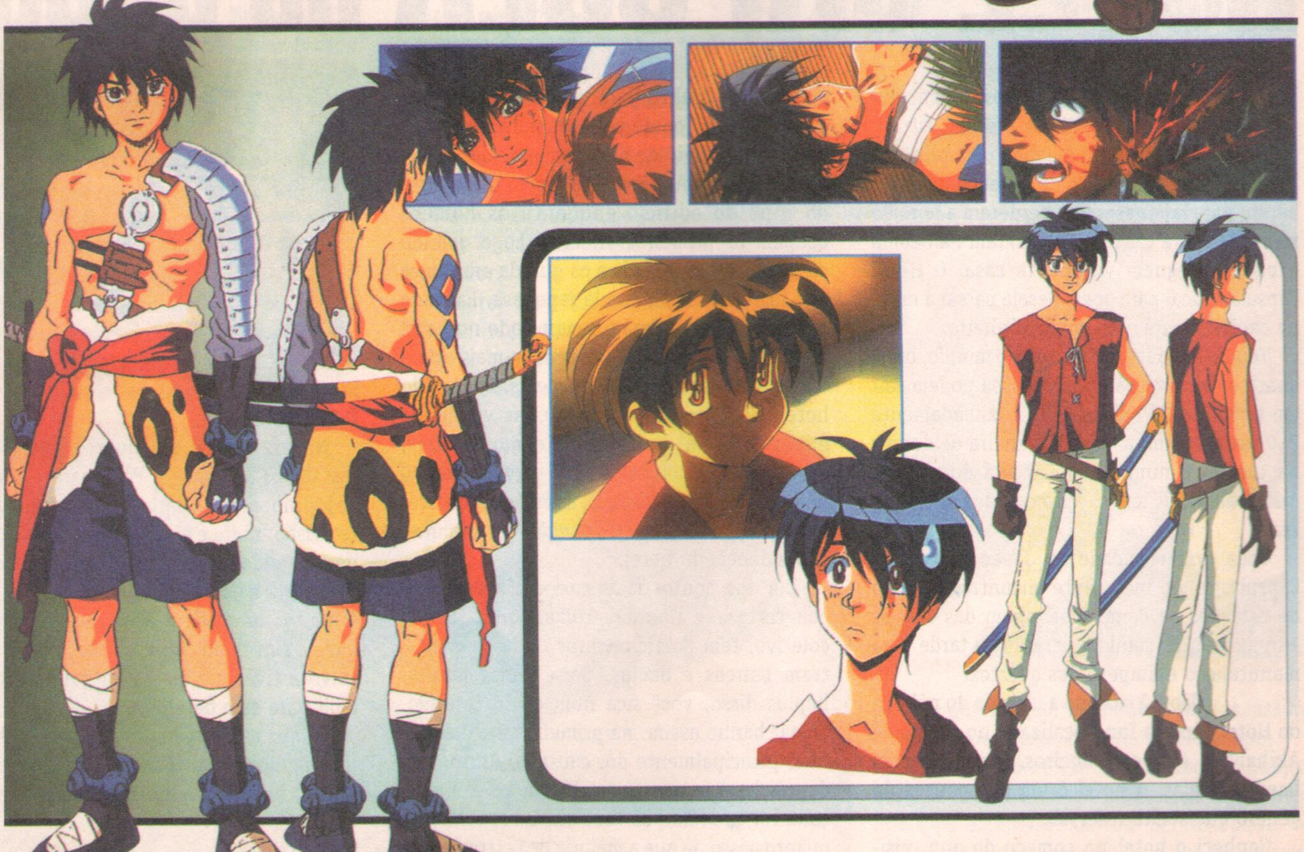
ONDE ENCONTRAR...

Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animenation.com e www.yesanime.com.

The Vision Of Escaflowne

Character Design: Nobuteru Yuki





HOTEL CÁPSULA no Japão

Por Guiliano Peccilli

Existindo há mais de 20 anos, o conceito de Hotel Cápsula ainda fascina estrangeiros que visitam o Japão pela primeira vez. Traz o conceito de hotel compacto e barato para japoneses que perderam a hora do trem pra ir pra casa ou exageraram na bebida e não conseguem voltar pra casa. O Hotel Cápsula é ideal para quem deseja passar a noite na capital e está com pouco dinheiro.

Tóquio é a cidade mais cara do mundo, onde quartos de hotel para uma pessoa podem sair em torno de 10 mil ienes, aproximadamente 250 reais. Assim, a melhor maneira de dormir na capital é num Hotel Cápsula que tem a diária de 4 mil ienes, aproximadamente 100 reais.

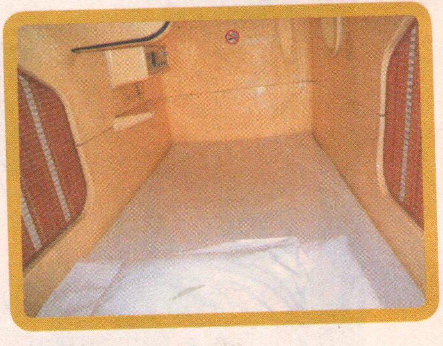
Toda grande cidade no Japão tem Hotel Cápsula, sendo facilmente encontrados perto de estações de trem. Funcionam das 18h às 10h da manhã, sendo o período da tarde para manutenção e limpeza dos quartos.

Não é à toa que a maioria do público do Hotel Capsula Inn, localizado no centro de Akihabara, é de estrangeiros. Chegando com imensas malas, o hotel é um dos poucos do gênero que aceita reservas.

Conheci o hotel no começo do ano, visitando Akihabara pela segunda vez. Acabei dormindo dois dias no Capsule Inn, mostrando a Meca dos otakus para um amigo meu que estava indo a Tóquio pela primeira vez.

O hotel é dividido para homens e mulheres, sendo que as mulheres ficam com os andares do topo do edifício enquanto os homens ocupam os primeiros andares. Logo quando chega você tira o tênis e os guarda em caixas que lembram as de escola japonesa. Fazendo cadastro, você andará o tempo todo no hotel de meias. Acredite, não tem nada mais estranho que pegar elevador de meias. Dentro do hotel, você encontrará máquinas vendendo qualquer item que precise como toalhas, camisetas, cuecas, cafés e até cerveja. Todo o hotel tem sistema wireless, assim, se você tiver um laptop, pode usar a conexão em qualquer dependência do hotel.

Um dos pontos mais curiosos e exóticos, com certeza, é a hora de tomar banho. Sendo coletivo, tem dois chuveiros onde se encontram bancos e bacias, para tomar banho. Depois disso, você fica num ofurô coletivo. Tomar banho assim, na primeira vez, é estranho, principalmente por causa do ofurô. Mas depois você se acostuma. Chega a ser engraçado ver que não é só você que tem problemas quanto a isso, já que a maioria dos estrangeiros também estranha tomar banho dessa maneira, gerando um certo constrangimento coletivo.



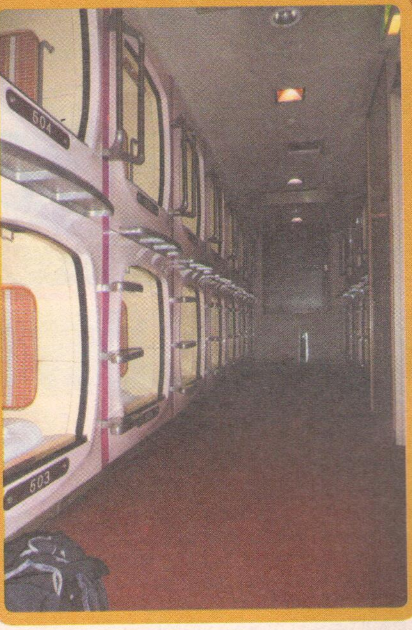
O quarto

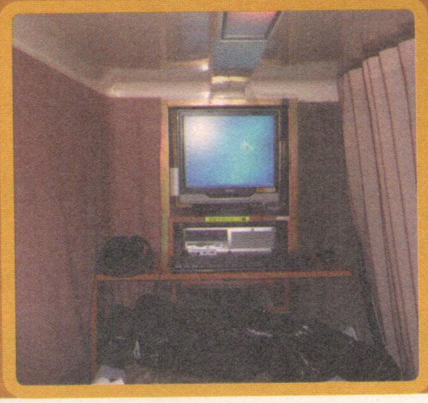
No espaço de um quarto normal ficam instalados 28 quartos. Pode parecer ruim pela descrição, mas o quarto é bem agradável, com televisão, rádio e alarme. Uma cortina é a sua porta, sendo que a exigência depois de passar pela porta é ficar quieto. A única coisa que não é muito agradável é o travesseiro que não é mole e sim cheio de pedrinhas, mas, acredite, se você tiver um dia cansativo você nem vai ligar para esse detalhe.

Infelizmente, como tem muitos estrangeiros usando esse sistema de hotel, nem sempre a regra do silêncio é respeitada.

Outra cultura

No primeiro dia que eu e meu amigo, Minoru, chegamos ao hotel, decidimos





"No Japão se bebe muito e as pessoas bebem pra cair. Muitas vezes, em bares ou mesmo no trem, via pessoas caindo de tão bêbadas."

madrugar na região de Akihabara, deixando apenas as malas no hotel. Fizemos compras em algumas lojas que funcionavam de madrugada. Outra coisa muito comum era ver os prédios de fliperama, como da Sega e Taito, funcionarem no começo da madrugada, assim era comum "bater cartão" nesses prédios pra poder jogar Taiko no Tatsujin 12, Tekken 6 e Street Fighter IV.

O que mais intrigou a gente foi justamente quando chegamos ao hotel e a recepcionista estava entretida jogando um Nintendo DS. Nós ficamos olhando e nada de ela se tocar e entregar chave dos nossos "quartos". Minoru comentou comigo: "Só no Japão pra encontrar uma recepcionista jogando um Nintendo DS tranquilamente". Pior que tenho que concordar mesmo. Foi a única vez que vi isso nessa temporada no Japão.

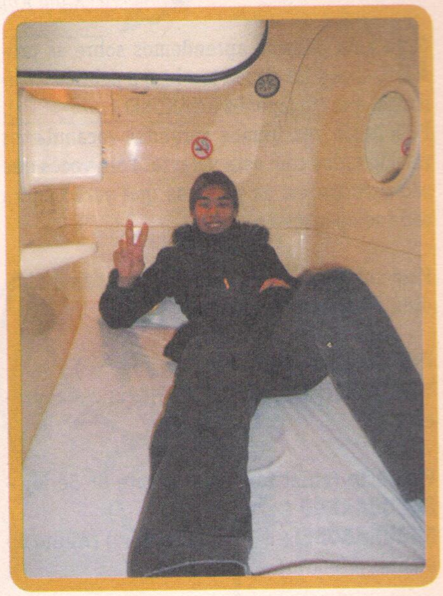
Outro hotel cápsula

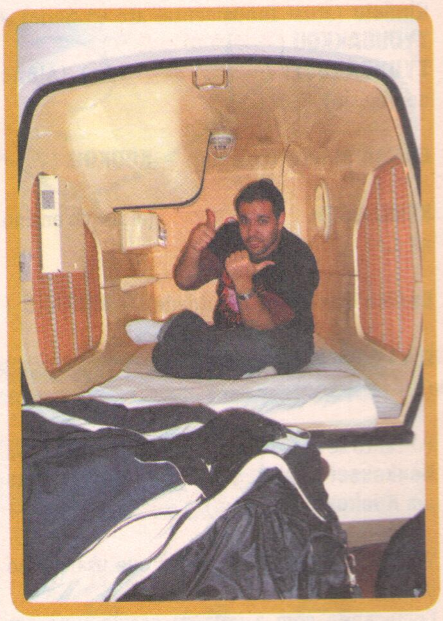
Na minha semana no Japão, acabei utilizando um hotel cápsula localizado em Mitaka. Estava com o Renato Siqueira e com a Sae e, graças ao celular da Sae, localizamos um hotel cápsula. Tínhamos saído do show Anison X' no TOKYO INTERNATIONAL FORUM, do Hironobu Kageyama, Hiroshi Kitadani, Yumi Matsuzawa entre outros artistas. Como eu estava dormindo num hotel em Musashi Sakai, surgiu a ideia de dormir num hotel cápsula, pela experiência e pra economizar dinheiro.

Chegando a Mitaka, Sae guiou a gente até o hotel. O gerente do lugar foi muito simpático, separando um quarto pra mim com computador, e também num local que não fosse incomodado. Ele havia comentado que era normal bêbados chegarem de madrugada, por isso, por ser estrangeiro, era melhor não ser incomodado com os barulhos que eles fazem quando chegam.

Vale lembrar uma coisa: no Japão se bebe muito e as pessoas bebem pra cair. Muitas vezes, em bares ou mesmo no trem, via pessoas caindo de tão bêbadas. E não é algo exclusivo dos homens, mas também muitas mulheres caem bêbadas em trens. Não só uma, mas diversas vezes, a gente via a dificuldade das pessoas em andar, mas ao mesmo tempo preocupadas em chegar aonde elas tinham que ir. Num país com esse tipo de perfil, diferente do Brasil, a existência de hotéis desse tipo são ideais e funcionais ao que eles estão dispostos a oferecer.

O hotel em Mitaka, diferente do popular Capsule Inn em Akihabara, não tinha estrangeiro, o perfil do hotel é normalmente de homens e empresários que perderam o trem pra casa ou que ficaram um pouco bêbados, assim optando por dormir num hotel desse tipo.





Tive sorte em conhecer dois tipos de hotéis desse segmento e como é a diferença de público nos dois estabelecimentos. Sendo Tóquio a cidade mais cara do mundo, se um dia estiver no Japão e for visitar a cidade, não pense duas vezes, opte por um hotel cápsula.

Curso RELÂMPAGO de Japonês

areae
escola de mangá
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

Aula 41

Professor: Kenji Kihara

Na aula passada aprendemos sobre as profissões e foi citada também a palavra estudante, que em japonês é GAKUSEI (がくせい). Pois dessa vez iremos aprender vocabulários relacionados com esta palavra. Para vocês que são estudantes, as palavras que verão agora são indispensáveis.

Para começar, a grade escolar japonês é dividida da seguinte maneira:

Pré-Escola – **YOUTIEN**(ようちえん)
YOUTIENJI(ようちえんじ)(Aluno da pré-escola)

Primário (atual fundamental até 6ª Série) – **SHOUGAKKOU** (しょうがっこう)
SHOUKAKUSEI (しょうがくせい) (Aluno do ensino primário)

Ginásio (atual fundamental até 9ª Série) – **TYUUGAKKOU** (ちゅうがっこう)
TYUUGAKUSEI (ちゅうがくせい) (Aluno do ginásio)

Ensino Médio (colegial) – **KOUKOU** (こうこう)
KOUKOUSEI (こうこうせい) (aluno do ensino médio)

Ensino Superior (Faculdade) – **DAIGAKU** (だいがく)
DAIGAKUSEI (だいがくせい) (Universitário)

Portanto se você é do ensino médio, você é um **Koukousei** (こうこうせい) e você frequenta um **Koukou** (こうこう).

Vamos aprender vocabulários que usamos no dia-dia na escola.
Começando com a palavra escola, que em japonês é **GAKKOU** (がっこう), vamos ver o que temos dentro de uma escola:

Professor – SENSEI (せんせい)
Sala de Aula – KYOUSHITSU (きょうしつ)
Lousa – KOKUBAN (こくばん)
Mesa – TSUKUE (つくえ)
Cadeira – ISU (いす)
Gaveta – HIKIDASHI (ひきだし)
Lápis – ENPITSU (えんぴつ)
Caneta – PEN (ペン)
Aluno – SEITO (せいと)
Livro – HON (ほん)
Caderno – NO-TO (ノート)
Apostila – KYOUKASHO (きょうかしょ)

Na aula que vem continuaremos a ver vocabulários sobre a escola: vamos aprender sobre as matérias.

RECAPITULANDO:

Pré-Escola	YOUTIEN	ようちえん
Primário	SHOUGAKU	しょうがく
Ginásio	TYUUGAKU	ちゅうがく
Colegial	KOUKOU	こうこう
Faculdade	DAIGAKU	だいがく
Escola	GAKKOU	がっこう
Professor	SENSEI	せんせい
Sala de Aula	KYOUSHITSU	きょうしつ
Lousa	KOKUBAN	こくばん
Mesa	TSUKUE	つくえ
Cadeira	ISU	いす
Gaveta	HIKIDASHI	ひきだし
Lápis	ENPITSU	えんぴつ
Caneta	PEN	ペン
Aluno	SEITO	せいと
Livro	HON	ほん
Caderno	NO-TO	ノート
Apostila	KYOUKASHO	きょうかしょ

KANJI DO DIA:

Flor
花
はな
Hana

Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

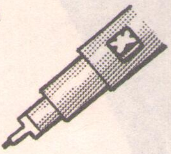
Aula 16

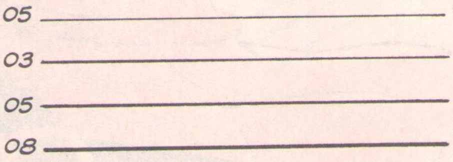
Por Arthur Garcia

ARTE-FINALIZANDO COM CANETAS E MARCADORES

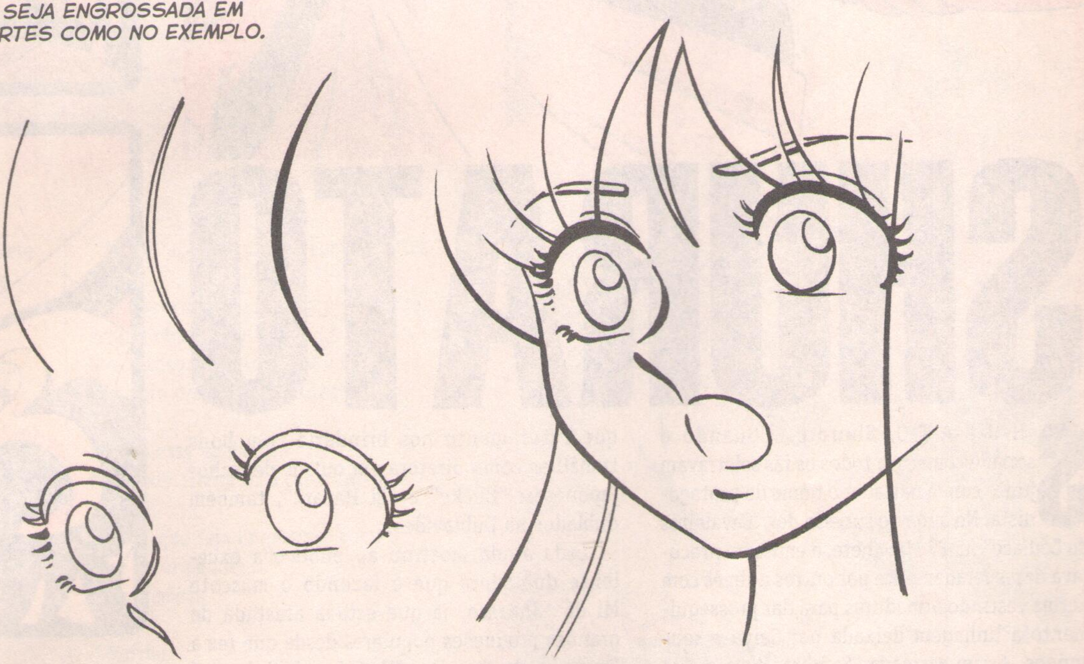
AS CANETAS TÉCNICAS DESCARTÁVEIS POSSUEM PONTA DE FELTRO E SUA TINTA É À PROVA DE ÁGUA (NÃO CONFUNDI-LA COM CANETAS DO TIPO FUTURA). APESAR DE TER UMA VIDA FINITA, ELAS NUNCA ENTOPEM, PRODUZINDO UM FLUXO CONTÍNUO, E POR ESTE MOTIVO A SUA UTILIZAÇÃO NA ARTE-FINAL É CADA VEZ MAIS COMUM.

ESTAS CANETAS PRODUZEM UM TRAÇO DE ESPESSURA ÚNICA CONFORME A SUA CLASSIFICAÇÃO.

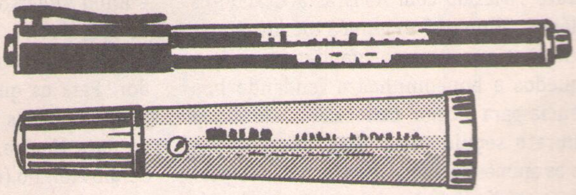




QUANDO ELAS SÃO UTILIZADAS PARA ARTE-FINALIZAR TODOS OS ELEMENTOS DE UMA PÁGINA DE MANGÁ, O OBJETIVO PASSA A SER O DE IMITAR O TRAÇO DE UM BICO-DE-PENA OU DE UM PINCEL, COM AS VARIAÇÕES DE ESPESSURA DO TRAÇO CARACTERÍSTICAS DESTAS FERRAMENTAS. PARA ISTO, É NECESSÁRIO QUE A LINHA SEJA ENGROSSADA EM ALGUMAS PARTES COMO NO EXEMPLO.



PARA O PREENCHIMENTO DAS ÁREAS DE PRETO CHAPADO, PODEM SER UTILIZADOS MARCADORES (COMO AS POPULARES CANETAS PARA MARCAR CD) PARA AS ÁREAS MENORES, E CANETÕES PERMANENTE (DO TIPO PINCEL ATÔMICO) PARA AS GRANDES ÁREAS.

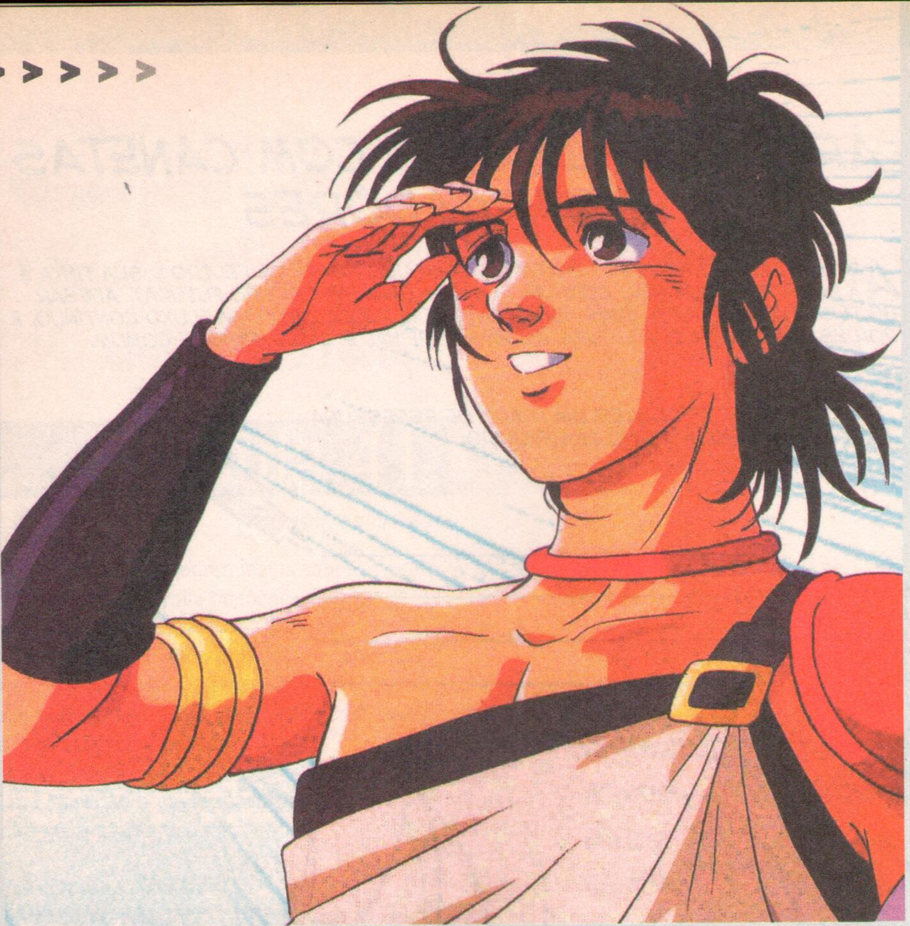


AGORA EXPERIMENTE ESTAS NOVAS FERRAMENTAS E PRATIQUE ATÉ DOMINÁ-LAS E TORNAR-SE O ARTISTA COMPLETO QUE VOCÊ QUER SER!

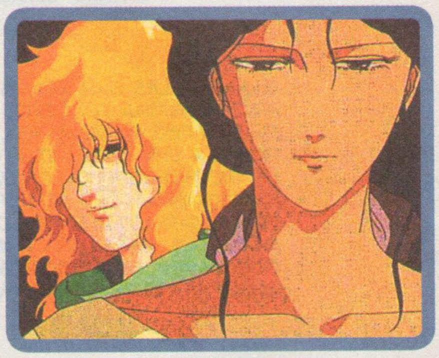
Fique Ligado!
Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

<<Lição Anterior: *MANUSEANDO O PINCEL*
>>Próxima Lição: *RETOQUES E EFEITOS*

Por David Denis Lobão



> “A então desconhecida – para os fãs de animê – Tânia Gaidarji roubou a cena nos primeiros capítulos com a suave interpretação que deu para Vishinu.”



SHURATO

S-H-U-R-A-T-O, Shurato... Quando o seriado começava todos os fãs soletravam junto com o narrador o nome do protagonista. No auge do sucesso dos “Cavaleiros do Zodíaco” na TV Manchete, a emissora procurava desesperadamente por outros animês com heróis vestindo armaduras para dar prosseguimento à linhagem deixada por Seiya e seus amigos. Assim estreava “Samurai Warriors” e “Shurato”. Mesmo com revistas acusando-os de ‘plágio’, “Shurato” superou a torcida contra e tornou-se um sucesso, vendendo muitos brinquedos e bonequinhos e rendendo boa audiência para o canal carioca.

Shurato seguiu um padrão diferente de todos os animês da época, não foi dublado pelo clássico estúdio Gota Mágica, de São Paulo. Na ocasião, o boato que circulava entre as casas de dublagem é que o distribuidor não pagaria dobrado para os dubladores, para usar as vozes tanto na TV quanto em VHS que seriam lançados e por isto ela não teria ido para a Gota. No final, tudo foi desmentido pelos dubladores que afirmaram que tudo foi pago corretamente na Dublavídeo, estúdio que pegou o trabalho e fez um excelente trabalho.

A direção de dublagem ficou a cargo de Leda Figueiró, dubladora da Paty (“Chaves”) que futuramente nos brindaria com bons trabalhos como diretora em outros desenhos japoneses: “Bucky” e “El Hazard”, também dublados na Dublavídeo.

Leda ainda mostrou ao público a excelente dubladora que é fazendo o mascote Mi de “Shurato, já que estava afastada de grandes produções populares desde que fez a Laurinha do desenho “Ursinhos Carinhosos” e Allen Anderson na série “Punky – A Levada da Breca”.

Outro diferencial importante foi o narrador. Para os que estavam acostumados com a voz de Jonas Mello em todas as produções da Gota Mágica, foi um choque benéfico ver Sérgio Moreno (o Ken de “Street Fighter II V”) narrando as aventuras dos guerreiros celestiais da Deus Vishinu.

A Deusa, aliás, foi outra grata surpresa. A então desconhecida – para os fãs de animê – Tânia Gaidarji roubou a cena nos primeiros capítulos com a suave interpretação que deu para Vishinu, sendo que logo depois brindaria a todos com uma voz forte e valente para Chun-Li em “Street Fighter II V”.

Mas quem roubou a cena e conquistou de vez o público foi Marcelo Campos. Relegado a personagens coadjuvantes como Jabu e Mu em “Cavaleiros do Zodíaco” (Gota Mágica), ele teve o privilégio de dublar Shurato, o protagonista deste animê, e fez uma interpretação empolgante, com a qual era impossível para os fãs não entrarem no clima e dizerem os golpes junto com o personagem. Sua companheira, a mocinha Rakeshi, também teve a sorte de ter o talento de Letícia Quinto (Deusa Athena) para interpretá-la.

Merecem destaque também os dubladores dos demais ‘cavaleiros’ da série: Gai Kuroki (Mauro Eduardo), Leiga (Hermes Baroli), Ryuma (Affonso Amanjones), Hyoga (Leonardo Camilo), Lenya (Guilherme Lopes), Lengue (Márcia Regina) e Dan (Sílvio Giraldi). Sem dúvida um elenco muito bem escalado para uma produção muito bem dublada que marcou época na extinta Rede Manchete e ficou para sempre na memória e nos videocassetes de fãs e colecionadores.

EARTH GIRL ARJUNA

SANCTUARY

Santuário

** Tooku naru yubisaki megakete*
Nando mo, nando mo, namae yobu
Toki wo sora wo koete
Anata wo mamotteiru koto tsutaetai no

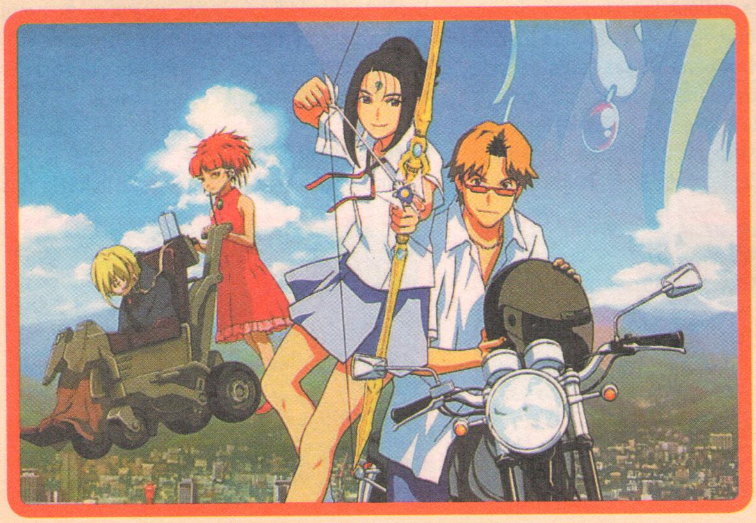
Hiyayaka na kuuki mo
Mune no oku yadotta netsu wa ubaenai
Tatoe ima wa mada
Chiisakute hakanai ai de shika nakute mo

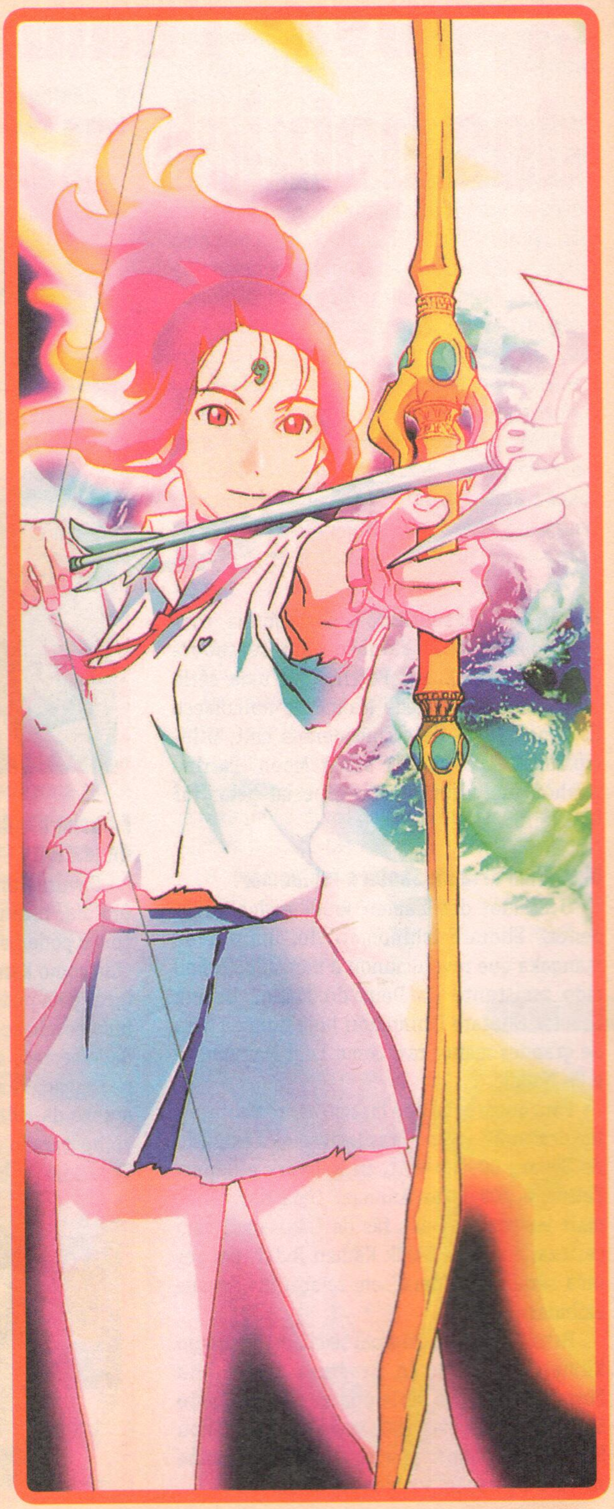
** Refrão*

* Como faço para tocar seus distantes dedos
Não importa onde, não importa onde, estarei chamando seu nome
Que transgride o tempo e o céu
Eu quero dizer que o protegerei

Mesmo esse vento frio
Não pode arrebatar o calor em meu coração
Mesmo que seja impossível manter
Esse amor pequeno,
mas precioso

* Refrão





Patrine

A “nova” rainha dos baixinhos

Por Giuliano Peccilli

Tendo um subtítulo sem vergonha, concorrendo ao cargo da apresentadora infantil Xuxa, Patrine foi uma série obscura na Rede Manchete no começo dos anos 1990. Hoje considerada cult, principalmente por fãs de Sailor Moon, Patrine ganhou um carinho todo especial pelos fãs brasileiros.

Mais uma cria de Shotaro Ishinomori

O criador dos Kamen Rider e dos Super Sentai, Shotaro Ishinomori, foi um grande mangaká que revolucionou o mercado. Tendo sido assistente do Deus do Mangá Osamu Tezuka, Shotaro Ishinomori hoje figura a lista de grandes mangakas, como Leiji Matsumoto e Go Nagai.

Para quem acha que mesmo assim Shotaro é um desconhecido no Brasil, tivemos a exibição de Cyborg 009 no Cartoon Network e Genma Taisen e 009-1 no Animax. Uma das séries mais lembradas pelos fãs de tokusatsu, com certeza, é a série Black Kamen Rider, por ser uma série mais “dark” em relação às demais exibidas por aqui.

Patrine, que no original se chama Bishoujo Kamen Powatrin (A graciosa mascarada Powatrin) foi uma série criada para o gênero Super Heroine, em 1990. Substituindo Mahou Shojochuka na Ipanema, a série foi um enorme sucesso no Japão, exibida na TV Asahi.

E assim um dia, você se torna a guardiã da justiça

Sayuri Murakami é uma garota normal que um dia, rezando em um templo, se encontra com o poderoso Deus Protetor (também conhecido como Kami-Sama). Sendo convocada para lutar pela justiça, o Deus Protetor tem apenas uma condição: que ela mantenha sua identidade secreta sob a pena de ser transformada num sapo. Vamos lembrar que Deus Protetor é o deus da cidade e que nas horas vagas é um velho tarado estilo mestre Kame. Deixando Sayuri incumbida de proteger a cidade, ele vai atrás de um descanso em termas na Itália. Mas dá pra imaginar que ele não vai só pra isso.

Tornando-se a Estrela Fascinante Patrine, Sayuri se vê num grande dilema, que é ser uma adolescente normal e ao mesmo tempo a heroína de sua cidade. Tudo bem que ser um super-herói da cidade é exaustivo, mas para um herói como Superman (com poderosos arquivilões), os inimigos que Patrine enfrenta chega a ser covardia arriscar uma comparação.

Quem é quem em Patrine

Importante mencionar que a maioria dos

casos que Patrine tem que investigar sempre algum parente, ou amigo, está relacionado. Assim, vamos apresentar os personagens mais importantes durante a série.

Família Murakami

Vamos começar pela família Murakami, formada pelos pais Noriko e Hayato, e pelos três filhos, Tomoko, Hideki e Sayuri.

Noriko inicialmente é a dona de casa, papel tradicional da família japonesa, sendo que no decorrer da série começa a trabalhar numa loja de uma amiga que ficou doente.

Hayato é um jornalista de uma revista conceituada para o público feminino. Apaixonado pela Patrine, ele nem imagina que seja sua própria filha, gerando grandes brigas com Noriko por causa disso.

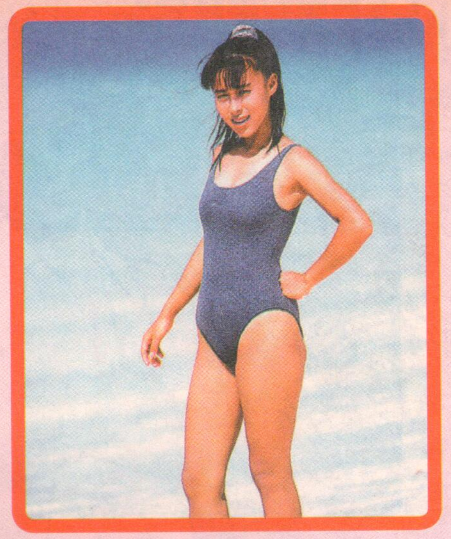
Sayuri é a irmã mais velha dos Murakami, tendo 15 anos, e ela sempre dá o exemplo em casa. Transformando-se em Patrine, ela vê sua vida dividida em duas, e se sente extremamente exausta por causa disso.

Hideki é irmão do meio e é grande admirador da Patrine. Junto com seus amigos, ele fundou o Clube Patrine, para ajudar a guerreira nessa briga contra o mal.

Tomoko é a irmã mais nova, que adora imitar a mãe e a irmã mais velha em casa. Na segunda fase, Tomoko se transforma na Estrela Fascinante Pequena Patrine, sendo que nem imagina que a heroína Patrine seja sua própria irmã, Sayuri.

O Clube Patrine

Formado por Hideki, o clube, com 4 garotos, tem com intuito ajudar a guerreira. Filho da detetive Honda, Kazuya é o mais novo dos garotos do clube, sendo que seu principal hobby é fazer cambalhota. Kenji é o mais esperto do grupo e tem como hobby desenhar principalmente retratos falados, ajudando nas missões do Clube Patrine. Shinosuke é o mais atrapalhado do clube, sendo sempre pego quando está atrás de um artefato raro ou mesmo se apaixonando pela Patrine.



O ladrão da Dragon Ball X Napoleão, o espírito da beleza X O cabeleireiro contra os Jrockers

Antes de falar do dia-a-dia da Estrela Fascinante Patrine, se prepare! Porque os desafios dela são um mais exótico que o outro.

Comecemos com o vendedor de uma loja de games que vende sempre o mesmo cartucho de Dragon Ball para Famicom (NES) para as crianças da cidade. Ele sempre avisa sobre o estranho bandido de cartuchos, sendo ele mesmo que assalta seus clientes à noite. Só a Patrine mesmo para dar um fim nesse bandido.

E por que não citar Arai, a garota que vem pedir favores aos meninos que sempre estão na casa dos Murakami (lar da Sayuri). Pedindo para os garotos ajudarem a achar o vinho da juventude encontrado por Napoleão numa missão ao Egito, Arai obriga os garotos a procurarem numa caverna próxima da cidade, despertando a ira do espírito de Napoleão. Resta a Patrine dar um fim no espírito do grande vilão da história.

E o que você faria se visse um careca com maquiagem de roqueiro chorando no alto de um shopping? Com certeza não faria o que Patrine fez: se disfarçar de roqueira para atrair o estranho cabeleireiro. Ela estava disposta a condenar a decisão do louco cabeleireiro de deixar carecas todas as cabeleiras estranhas que vê pela rua.

Por estar resolvendo todos os problemas que a polícia deveria resolver, Patrine está virando uma pedra no sapato da Detetive Honda. Recebendo a missão de prender Patrine diretamente do comissário de polícia, Detetive Honda precisa chamar atenção da heroína mascarada.

Você já viu um herói brigar contra produtos piratas? Num dos episódios, Patrine tem como inimiga uma organização que fabrica produtos baseados nela, ganhando dinheiro às custas dela. Sequestrando a Detetive Honda, eles querem que a verdadeira Patrine apareça para alavancar os produtos deles.

Agora, quando achamos que já tínhamos visto de tudo, surge um político que usa um adolescente para arrecadar brinquedos e depois os frita como tempurá. E ainda manda para fora do país, assim arranjando dinheiro para sua campanha eleitoral. E quem imaginaria que, no meio dos brinquedos, está a adaga da Patrine. Para ajudar, no mesmo dia Sayuri levou sua roupa pra lavanderia e é obrigada a usar seu cérebro para investigar. Estando "sem" poderes, Patrine precisa recuperar sua adaga e buscar sua roupa para derrotar o político inescrupuloso.

Os episódios só tendem a ficar mais nonsense quanto mais a série se desenvolve. Um dos episódios mais bizarros é o da lanchonete. Seus lanches viciam as pessoas da cidade, que se tornam escravos da lanchonete, restando a Patrine resgatá-los.

A série chega à sua segunda fase com a entrada do Diabo do Inferno, que faz Deus Protetor convocar uma nova guerreira, a Pequena Patrine.

> "Mesmo que a Associação dos cabeleireiros o perdoe, eu, Estrela Fascinante Patrine, não o perdoarei. Jamais!" Patrine

Continua...

Por Guiliano Peccilli

Mihimaru GT

Quando falamos de Ai Otsuka, algumas edições passadas, comentamos que da Avex Trax havia outra cantora que é tão kawaii quanto. Era a Hiroko do grupo Mihimaru GT. Falamos naquela vez que, no futuro, também falaríamos de Mihimaru GT e, como promessa é dívida, Mihimaru GT ganha seu espaço merecido nas páginas da Neo Tokyo.

Akutsu Hiroko

Nasceu em 24 de julho de 1984 em Ashiya, na prefeitura de Hyogo, no Japão. Viveu grande parte de sua vida em Utsunomiya, na prefeitura de Tochigi. Antes de virar cantora profissional, mandou diversas demos, cantando músicas da Ayumi Hamasaki, para as gravadoras. Ela às vezes é confundida com Mari Yaguchi, ex-membro do grupo Morning Musume.

Uma mistura de nomes + Grand Turismo?

A história de sucesso de Mihimaru GT pode ser interpretada como uma das mais bem sucedidas junções do mercado fonográfico japonês. De um lado tínhamos Hiroko, que estava começando como cantora, e do outro tínhamos Miyake, que era compositor de músicas para diversos artistas de sucesso.

A união surgiu com a ajuda das agências, formando esse dueto casando JPOP, Hip Hop e JLoud, marca registrada do Mihimaru GT.

Um dos nomes que os dois pensaram foi Air Grow, nome que acabou usado tempos depois para um de seus trabalhos. O nome Mihimaru GT pode soar meio estranho, mas ele fica mais estranho ainda, quando descobrimos a origem dele. Juntando as iniciais de cada um, "Mi" de Miyake e "Hi" de Hiroko, com mais "maru" que significa circulo e girar em japonês, formou Mihimaru. E GT? Miyake gosta do jogo Grant Turismo escolhendo as iniciais do jogo, assim formando o nome Mihimaru GT.

Debut

Sua estreia veio em 30 de julho de 2003, com o single Yakusoku, mas seu lançamento não foi tão bem quanto eles esperavam, ficando em 156º dos mais vendidos, na Oricon. Nesse ano que se passou, a dupla tratou de ficar conhecida pelo grande público, assim as suas vendas foram subindo com decorrer do tempo.

Quase um ano depois, veio seu segundo trabalho, Kaerouka, lançado em 28 de abril de 2004. Esse segundo trabalho ficou entre 32º dos mais vendidos da semana. Eles permaneceram no ranking pelas 15 semanas consecutivas, sendo o primeiro de muitos sucessos de Mihimaru GT.

Bobobo-bo Bo-bobo

O terceiro single da dupla veio em 28 de julho, com Negai, e dessa vez, subiram ainda mais no ranking de vendas da Oricon, ficando em 11º lugar nas vendas da semana.

E assim veio a estreia da dupla nos animês, mais precisamente no terceiro encerramento do animê Bobobo-bo Bo-bobo, ainda inédito no Brasil e um dos títulos de sucesso da revista Shounen Jump. Para o animê foi usada a canção H.P.S.J. – Mihimaru Ball Mix – e no mesmo trabalho, veio a primeira canção de Natal do grupo, a So Merry Christmas. O single H.P.S.J. – Mihimaru Ball Mix–/So Merry Christmas ficou em 10º posição, marcando mais uma posição de sucesso de Mihimaru GT.

O sucesso da música foi tanto que ela entrou nos dois jogos mais populares de música na época, o Moero! Nekketsu Rhythm Damashii Osu! Tatakae! Ouendan 2 para Nintendo DS e nos arcade com Taiko no Tatsujin.

Music Station

Em 2006, a dupla lançou seu 9º single, o Kibun Jojo, sendo que esse novo trabalho tornou-se o encerramento do programa de

> "A história de sucesso de Mihimaru GT pode ser interpretada como uma das mais bem sucedidas junções do mercado fonográfico japonês."

variedades, chamado Sukibara. O sucesso desse novo hit de Mihimaru GT fez com que acontecesse uma nova exposição do grupo, tornando este o 7º single mais vendido da semana. Como consequência, veio o convite de participar do programa Music Station produzido pela TV Asahi.

Esse também foi o primeiro ano que a dupla estreou como tema de comerciais. Kibun Jojo também virou tema dos comerciais para produtos de beleza Palty.

No seu 11º, chamado Itsumademo Hibiku Kono Melody/Magical Speaker, Mihimaru GT ficou na 3º posição entre os mais vendidos. Tendo vendido 58 mil cópias, esse novo trabalho foi lançado no dia 16 de agosto de 2006.

Doraemon

Mihimaru GT voltaria aos animês, agora nessa vez nos cinemas, com o 27º filme de Doraemon, chamado Doraemon: Nobita no Shin Makai Daibōken ~Shichinin no Mahō Tsukai~. Lançando o trabalho Kakegae no nai Uta, a dupla ficou na 6º posição com o tema do filme Doraemon.

The Best of Mihimaru GT

Em 2 de maio de 2007, Mihimaru GT se tornou o número 1 da Oricon, lançando a compilação de suas melhores músicas. Sendo sua segunda coletânea e quarto álbum produzidos, Mihimaru GT conseguiu toda divulgação que desejava, conseguindo realizar o sonho de quando Miyake e Hiroko decidiram formar Mihimaru GT, que eram ser mais populares do que quando eles eram solos.

No mesmo mês, no dia 28, saiu o quarto álbum gravado em estúdio da dupla, chamado mihimarise. E qual foi a resposta do público? Mais de 133 mil cópias, tornando também o número 1 da Oricon na semana, fazendo Mihimaru GT entrar no mesmo mês, duas vezes na posição de número da Oricon, com trabalhos diferentes.

I SHOULD BE SO LUCKY/Aikotoba

Para o 15º single da dupla, veio a cover da cantora australiana Kylie Minogue, com a canção I SHOULD BE SO LUCKY. A canção original é de 1987 e foi um grande sucesso na época, agora ganhando uma nova versão na voz de Hiroko.

A regravação foi um grande sucesso, ficando na 8º posição de mais vendidas da semana. Na mesma época, a música foi usada como encerramento no dorama "Abarenbou Mama" que teve como protagonista a atriz Aya Ueno (de Azumi). A canção ainda ganharia versão em dueto com o trio Perfume para a televisão japonesa.

Girigiri Hero

Agora Mihimaru GT estreava nos cinemas, com a trilha sonora de Shaolin Girl, que é uma "continuação" japonesa do filme Shaolin Soccer. Colocando a atriz Kou Shibasaki como protagonista, o filme é produzido por Stephen Chow, diretor original de Shaolin Soccer. Além disso, o filme conta com alguns atores do filme original, como Lam Chi Chung e Kai Man Tin.

Voltando para o trabalho de Mihimaru GT, esse, que foi seu 17º single, ficou 4º lugar nas vendas da semana, na Oricon, com 32 mil cópias.

Atualmente

Mihimaru GT hoje conta com 19 singles, 4 álbuns, duas compilações e um Best, nesses 6 anos de trabalho. Sendo artistas da Universal Music e tendo como produtores a Tearbridge Productions, uma subsidiária da Stardust Promotion e Avex Trax. A dupla sempre está presente em eventos musicais, como o festival de verão A-nation produzido pela Avex Trax.

O grande sonho de Hiroko é um dia tocar um live num estádio em Tóquio, com certeza com a popularidade que Mihimaru GT tem, em breve ela terá a chance de realizar esse sonho.

Perfil: Mitsuyuki Miyake

Nasceu em 10 de outubro de 1980, em Kurashiki, na prefeitura de Okayama, no Japão. No começo de carreira, atendia pelo nome de Mitsu, e foi autor e compositor de grupos como Smap e cantoras como BoA. Desejando ser um grande compositor, estudou Regras de Harmonia na Kanto Vocational School. Como compositor, fez trabalhos para o álbum Valenti, da cantora BoA, como também no álbum SMAP 015/Drink!, do grupo Smap. Querendo mais que isso, veio a ideia de se juntar com Akutsu Hiroko, formando Mihimaru GT.

Yasuko to Kenji

Por Guiliano Peccilli

Sabe aquelas comédias pastelão que te fascinam imediatamente? É assim que podemos descrever a série Yasuko to Kenji. Substituindo a série Gokusen 3, Yasuko to Kenji é baseado no mangá de mesmo nome da autora Aruko, lançado em 4 volumes e publicado também na revista Bessatsu Margaret.

Sua comédia bastante caricata é para quem gosta de séries como My Boss My Hero, Goong, Full House e Densha Otoko. Tendo um total de 10 episódios, a série tem como principal destaque Masahiro Matsuoka do grupo Tokio e Hirosue Ryoko (do dorama Summer Snow). Para quem gosta de boy band, vale destacar que Okura Tadayoshi do grupo Kanjini 8 está no elenco.

É o grande retorno de Hirosue Ryoko depois de brilhantes atuações como Summer Snow e o filme francês Wasabi (no qual fez a filha de Jean Reno). Hirosue Ryoko ainda não havia retornado a um papel de tão grande impacto como esse em Yasuko to Kenji dando um show de atuação, talento que ela tem de sobra.

Vale destacar aqui que quem rouba realmente a cena é Masahiro Matsuoka, como Kenji. Ele está fantástico fazendo caras e bocas quando briga com as pessoas na série, isso sem mencionar ele virando a mesa na hora das refeições quando a conversa acaba em discussão.

A dura vida de Yasuko

Kenji era o líder de um grupo de motoqueiros e não estava em casa quando seus pais faleceram. Sentindo-se culpado por ter deixado sua irmã mais nova sozinha em casa, Kenji decidiu cuidar da Yasuko, largando a vida de gangue. Agora quem diria que um brutamonte daquele tamanho viraria um mangaka de mangá shoujo? Assumindo o pseudônimo de Sakuraba Reika, Kenji vira um dos mangakás mais populares do Japão.

Anos se passaram, Yasuko está no ensino médio e Kenji transformou a vida dela num inferno. Trabalhando em casa, ainda com dois "lacaios" da época das gangues, Kenji toma conta de Yasuko 24h por dia. Resumindo a história: a garota não pode pensar nem em namorar e tem até toque de recolher, podendo ir apenas da escola para casa.

Nada se compara a como Kenji personaliza os itens de Yasuko. Escrevendo em letras enormes em caneta não removível atrás do celular dela, como também até mesmo lenço que ela carrega no bolso está escrito na mesma maneira. Esse tipo de coisa, ainda mais na adolescência, deixa Yasuko constrangida.

Quando Kenji vai para a escola de Yasuko, sempre de terno branco, parece o chefe de um grupo de Yakuza, sempre deixando os alunos nervosos e curiosos em quem é ele. Yasuko sempre faz de conta que não é com ela porque quem em santa consciência quer um irmão desses?

O mundo dá voltas

Yasuko se apaixona pelo novo aluno do colégio, o Jun Tsubasaki, como também conhece a nova loja de flores da região, descobrindo que a dona é ninguém menos que irmã do Jun, a Erika Tsubaki.

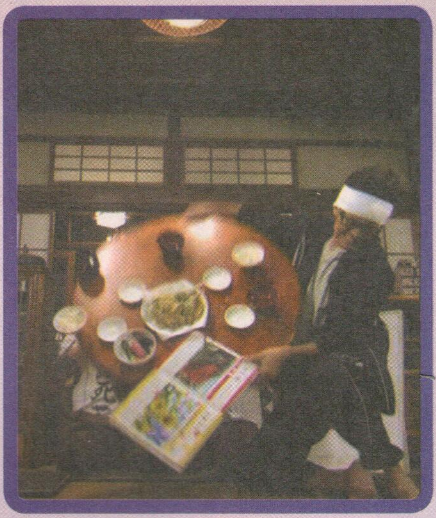
Tentando um pouco mais de liberdade em casa, Yasuko abusa da sorte fazendo amizade com Erika e Jun. Na verdade, Erika já se tocou que ela está apaixonada por Jun e dá total força pra que isso aconteça.

Abusando da sorte, Yasuko e Jun são pegos por uma gangue, sendo que aí entra em cena Kenji e Erika. Ressuscitando seus trajes de épocas de gangues rivais, Kenji e Erika expulsam a gangue ficando de frente um pro outro. Sendo de gangues rivais, Kenji e Erika não se dão bem e estranham que depois de quase 10 anos, eles estejam frente a frente.

Kenji arrasta Yasuko pra casa, mandando que ela nunca mais veja nem Jun e nem a Erika. Em contrapartida, Érika, fazendo cena pro Kenji, promete a mesma coisa em relação ao Jun.

Por quem você está apaixonado?

Yasuko acaba descobrindo que o grande amor de Erika é ninguém menos que seu próprio irmão, Kenji. Erika no passado era bem acima do peso e quando ela perguntou a ele se gostaria de namorar com ela, ele respondeu: "Não namoro pessoas maiores que eu." Malhando, ela ficou belíssima mas, no dia de tentar de novo com Kenji, seus lacaios tramaram contra ela, não rolando o encontro. Desde então, Kenji e Erika nunca mais se falaram, sempre conversando com estresse e caretas.



Erika e Yasuko decidem se ajudar pra serem felizes, assim Erika ajudaria Yasuko a ficar com Jun, sempre dando dicas do que fazer para agradá-lo, enquanto Yasuko ajuda Erika a ficar mais próxima de Kenji. Agora, enquanto as coisas com Yasuko e Jun vão dando certo, evoluindo de uma amizade pra algo mais sério, Erika e Kenji, chega a dar pena das tentativas dela com ele.

Vale frisar aqui que graças à atuação de Masahiro Matsuoka como Kenji e Hirosue Ryoko como Erika acaba que os dois roubam a cena chamando toda atenção para seus personagens. A briga dos dois é diversas vezes hilária, percebendo claramente que Erika não leva desaforo pra casa, mesmo que esteja apaixonada por Kenji.

A vida de Sakuraba Reika está por um fio

Kenji e Erika têm muitos inimigos em comum. Ao se descobrir que Kenji desenvolve mangás shoujos, cria-se pretexto para noticiar em diversos tablóides. Assim, a editora-chefe de Kenji decide pedir ajuda a Érika. Assim ela finge ser Sakuraba Reika para que Kenji continue a trabalhar como mangaká.

Infelizmente, Aota, que é da época de brigas de gangues, não está disposto a facilitar as coisas, assim traz diversos jornalistas para que Kenji assuma publicamente que é a Sakuraba Reika. Aota ama Erika e sabe que um dia ela conseguirá ficar com Kenji, por isso precisa destruir Kenji. Kenji assume publicamente que é Sakuraba Reika, sendo demitido da editora e tendo seu mangá cancelado.

Você faz o que realmente gosta?

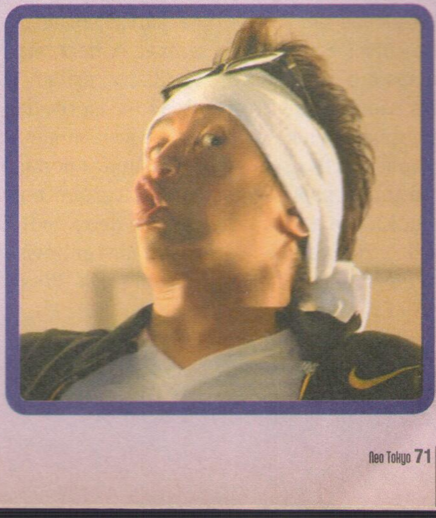
Yasuko percebe que seu irmão não consegue ficar em nenhum emprego, e mesmo ele aposentando de desenhar mangás, não é o que ele realmente sente.

Enquanto isso, todos descobrem que Erika e Jun são herdeiros de uma grande companhia japonesa. O funcionário dessa companhia decide se casar com Erika e o pai dela dá o consentimento. Será que Kenji irá impedir o casamento dela?

> "Yasuko to Kenji te surpreenderá nos capítulos finais, mesmo sendo uma comédia pastelão, ela entra em total adrenalina e todos os problemas se concentram para Kenji resolver."

Ao mesmo tempo, o pai de Jun pede para Yasuko ficar longe de Jun porque ele tem um futuro brilhante e ela é diferente dele. Jun anuncia que vai estudar no exterior e Yasuko decide não atrapalhar mais ele. Será que tudo vai acabar mal assim?

Yasuko to Kenji te surpreenderá nos capítulos finais, mesmo sendo uma comédia pastelão, ela entra em total adrenalina e todos os problemas se concentram para Kenji resolver. Vale a pena acompanhar a série e ver como vão acabar as aventuras de Yasuko e Kenji.



Cosplay não tem idade

Por David Denis Lobão e Layla Camillo

Fotos: Divulgação/Reprodução/Arquivo Pessoal

Que tal ser um super-herói por um dia? Ou quem sabe uma encantadora princesa? Talvez, um enorme robô ou uma vilã de dar arrepios? Se você pensa que não tem mais idade para isso, saiba que está enganado.

O que para muita gente é sinônimo de brincadeira e juventude, para outras pessoas é uma forma de realizar sonhos e fantasias. Cosplay, além de um hobby e representação, é uma divertida maneira de fazer amigos, conhecer pessoas novas e lidar com a timidez. E para encarar esse desafio, a idade é o que menos importa.

Participante das duas edições já realizadas do Yamato Cosplay Cup (YCC), a gaúcha de 49 anos Catarina Villagrand (conhecida como Catia) é um exemplo a ser seguido. Querida e perfeccionista, começou a fazer cosplay por influência dos filhos, que participavam de concursos e eventos. Já recebeu críticas, mas o apoio e o carinho dos familiares, amigos e fãs são constantes, mantendo-a motivada. "Cosplay pra mim é tudo, este é meu mundo e vivo disto. O cosplay me abriu muitas portas, me tornei popular e aonde vou sempre tem alguém que me conhece. Isso me deixa muito feliz". Você confere mais abaixo uma entrevista inédita e completa com a conhecida "Bruxa do 71 Brasileira".

Também na casa dos 40 anos e participante do YCC 2007 e 2008, a respeitada cosplayer Cláudia Mota é de Brasília (DF), que ficou conhecida por seu belo cosplay de Ryuko ("Death Note"). Começou a fazer cosplay buscando aproximar a família e descobriu na atividade uma paixão. "Meus filhos me influenciaram sim, mas hoje eles é que vão logo perguntando: 'Mãe, você vai de quê?' Viver, compartilhar, festejar, participar... Para isso não tem idade. Quem disse que nascemos com prazo de validade? E quer saber? Assistindo aos animês já descobri que sempre terei personagens me esperando."

Outro cosplayer muito querido e que jamais será esquecido por seus companheiros é Herculano Silva, que com suas imponentes armaduras, feitas por ele mesmo, com materiais recicláveis, e apresentações surpreendentes marcou a memória de muitos frequentadores de eventos.

Herculano morreu no dia 19 de agosto de 2008, aos 44 anos. O cosplayer foi homenageado por amigos e será lembrado como um exemplo de que nunca é tarde para realizarmos nossos sonhos, desde que tenhamos o espírito jovem. Como afirmou Gabriel 'Hyoga' Braz, vencedor do YCC Internacional 2008, referindo-se ao amigo: "Cosplayer não morre, vira anime."

A estes exemplos somam-se outros. E em todos eles, uma coisa fica bem clara: preconceito não tem vez, o que importa é a diversão e o respeito. Portanto, caso tenha vontade, aventure-se e faça a diferença! Nunca é tarde para sermos felizes, não é mesmo?

A psicologia explica?

A revista Neo Tokyo convidou Marta Nunes, uma das mais respeitadas psicólogas da terceira idade para falar sobre o assunto, afinal, cosplay tem idade? Marta (que além de psicóloga renomada também é atriz) é da geração "Jornada nas Estrelas" e uma das premissas de sua empresa é a primeira lei do povo Vulcano: "O Máximo da criação são inúmeras diversidades em inúmeras combinações". Gentilmente ela fez um ensaio sobre o tema com exclusividade para a Neo Tokyo, confira!

Cosplay na terceira idade, e por que não?

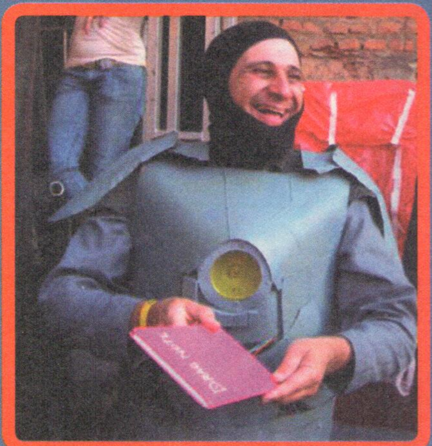
Acredito que o cosplay na terceira idade pode vir a ser uma ótima e saudável forma de expressão, como é para os adolescentes. Uma possibilidade de unir a duas pontas de uma família em um lugar onde tanto adolescentes como pessoas da terceira idade – e de qualquer idade – podem se expressar, aprender, inovar, enfim onde o Ser Humano pode ser respeitado por aquilo que acredita!

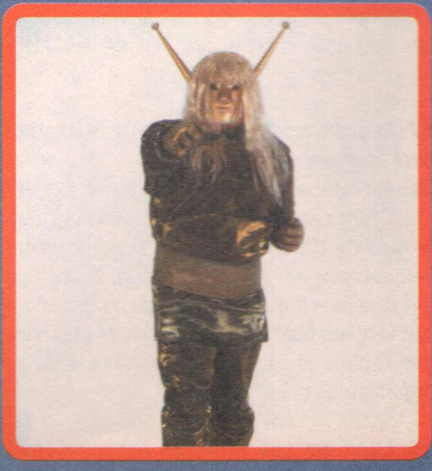
Da mesma forma como para muitos adolescentes o evento é um lugar onde é possível quebrar barreiras: da timidez – conhecer pessoas ou fazer amigos com interesses em comum – ou da superação e desenvolvimento de caráter através dos personagens escolhidos, do ato de aprender consigo mesmo e com o outro. Literalmente uma organização que aprende, onde a troca de conhecimento japonês, inglês, mangá etc. é livre e esta é uma das melhores características dos eventos: o eterno aprender e ensinar.

E isso é profundamente adequado ao desenvolvimento psicológico, desde que se guardem as devidas proporções do que é ficção e do que é realidade. Todas estas características valem para as pessoas da terceira idade: a quantidade de alternativas de personagens, de interpretação, a qualidade das histórias e seu enredo, podem evitar várias doenças, mas a principal delas: a do distanciamento da sociedade, de se isolar diante da sua própria história, acreditando que não tem mais espaço para criar e ser ouvido, muitas vezes dentro de sua própria casa.

E, como o adolescente muitas vezes só encontra espaço para ser ouvido através da expressão daquilo que gosta e demonstra que gosta, a pessoa da terceira idade também encontrará no cosplay um espaço para aprender, ensinar e transmitir sua experiência de vida através da riqueza como irá compor os personagens, conhecer novas pessoas com interesses em comum, mas acima de tudo, de se abrir diante deste deslumbrante mundo e "ir a lugar onde jamais esteve!"

> "Uma possibilidade de unir a duas pontas de uma família em um lugar onde tanto adolescentes como pessoas da terceira idade – e de qualquer idade – podem se expressar, aprender, inovar."





Entrevista: Catia Villagrand

> "Eu acho muito melhor fazer cosplay que ficar em casa vendo a vida passar, inativos, só pensando na vida."

Neo Tokyo: Como a senhora se tornou uma cosplayer?
Catia Villagrand: Bom, para começo de conversa, vamos parar com esse papo de senhora, sou a Catia ou como quiser me chamar, Bruxa do 71, Senhorita Clotilde, enfim. Bom, só fazia para meus filhos, sempre tive vontade de fazer um para mim mas sempre fui deixando passar até que um dia me ocorreu a ideia de fazer o da Senhorita Clotilde. Meus filhos duvidaram que teria coragem, aí eu provei que faria, e deu certo, todos gostaram muito.

NT: Quais as dificuldades iniciais que enfrentou?
CV: Em fazer o cosplay nenhuma, só que às vezes me confundo, fico em dúvida, não sei que personagem fazer, mas sempre vem ideia ou os amigos ajudam me dando opinião.

NT: As vizinhas, parentes e amigos lidaram bem com a novidade?
CV: As vizinhas já estavam acostumadas a ver meus filhos ensaiando, mas quando me viram vestida de Bruxa do 71 acharam engraçado. Perguntavam de que era a fantasia. Agora nem ligam mais, só que ficam espiando quando a van vem nos buscar (risos). Parentes próximos não tenho, só meus filhos e esses, sim, se orgulham da mãe.

NT: Logo em sua primeira apresentação você foi classificada para o YCC. Qual foi a emoção?
CV: Até hoje me lembro. Foi um dos meus melhores momentos na vida! Todos os jovens gritando: "Bruxa, bruxa"! Foi demais e dali por diante não foi igual, todos me conhecem quando chega perto de algum evento me perguntam qual vai ser a surpresa. Para dizer a verdade, sinto muito orgulho de ser uma cosplayer de "idade".

NT: Como é ter uma família inteira de filhos e nora unidos pelo cosplay? Terá um neto cosplayer também?
CV: Meu maior orgulho são meus filhos cosplayers. Me sinto importante, diferente. Cada cosplay que confecciono é uma obra de arte para mim. Tem uns que não acho bonito, como o do Nemesis ("Resident Evill"), mas depois que vi o sucesso que fez senti vontade de chorar de tanto orgulho em dizer "nós fizemos". Neto? Como quero um, mas... ainda não chegou. Mas tenho certeza de que se for filho da Carla e do Ernani vai ser o mais jovem cosplayer dos eventos do Rio Grande do Sul.

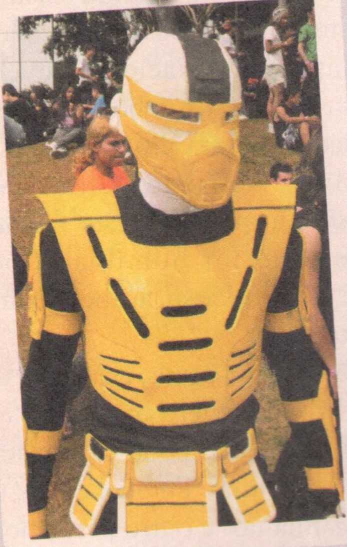
NT: Quais os planos pro futuro, veremos novas roupas suas em breve?
CV: Com certeza e já os tenho escolhidos para o próximo Anime World (em Porto Alegre) acho que também vai agradar a todos, porque não os faço só para mim, quero que agrade meus amigos.

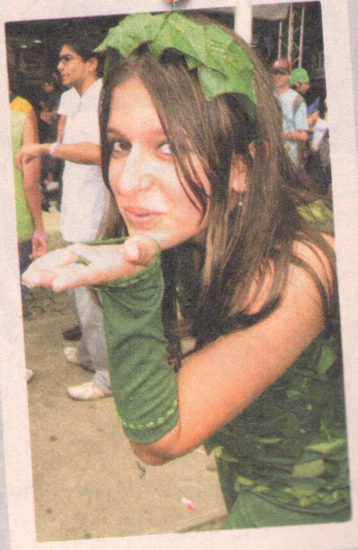
NT: A senhora também faz serviços de costura de cosplay pra outros cosplayers? Acha que o mercado está se abrindo para virar uma 'cosmaker' no Brasil?
CV: Aqui no Rio Grande do Sul tem poucas costureiras de cosplay. As que tem são poucas. As outras têm medo de fazer porque acham complicado, e para mim está muito bom este mercado. Tenho uma ajudante e na época de eventos quase não damos conta. Gostaria muito de ter um lugar maior, com mais espaço para trabalhar, até porque os acessórios é meu filho número dois quem faz, por encomenda, como espadas, armas, facas, cintos etc. e moramos em apartamento pequeno. Mas em breve já estaremos em nossa casa e aí sim vai ficar tudo melhor e organizado.

NT: Que incentivos você daria para pessoas que possuam uma certa idade, querem fazer algo diferente, mas têm vergonha de ser cosplayer?

CV: Eu acho muito melhor fazer cosplay que ficar em casa vendo a vida passar, inativos, só pensando na vida e "como era bom" ou pensar "no meu tempo eu". Ah! Para com isto, viva! Se divirta da melhor maneira possível e não existe coisa melhor que estar junto dos jovens, sangue novo, cheios de ideias, aprendo muito com eles e acho que ensino também. Cosplay foi minha cura. Chegou na hora certa, fez minha mudar, mesmo sem usar me sentia feliz em ver meus filhos em ambientes tão seguros e puros como os eventos de animê.

Galeria Cosplay





A Grande virada de SHINGO

Por Eric Henrique

Liga dos Campeões, um grande duelo na final entre dois grandes times, Inter de Milão e o FC Barcelona. Ambas as equipes possuem dois grandes jogadores japoneses, Oliver Tsubasa, pelo time espanhol, e Shingo Aoi, pela equipe italiana.

Entre esses dois orientais, quem sofreu bastante para estar aqui agora foi o Shingo, ele passou por vários momentos difíceis na Itália e merece estar nessa final, pois, apesar da várias desconfianças no início dele na Inter de Milão, todos mostram agora confiança no japonês Aoi.
O estádio do Porto de Portugal, o Dragão, está lotado. Toda final é num país diferente das equipes finalistas. Mas mesmo assim está cheios de italianos milaneses e catalães. A partida começa bem disputada. As duas equipes estão mostrando muita raça, catalães e milaneses querem o título da Liga dos Campeões.

– Puxa vida! Depois tudo o que passei, estou aqui, realizando um sonho, sou um jogador profissional, depois de várias desconfianças finalmente a torcida milanesa confia em mim. Tenho que demonstrar minha gratidão! Disse Shingo Aoi.

O jogo continua empatado até o segundo tempo, ambas as equipes estavam cansadas, inclusive Tsubasa e Aoi. Os dois meio-campistas japoneses estavam exaustos, mas a adrenalina deles estava a mil. Querem de todo jeito esse título, mas só um sairá vencedor! A partida foi pra prorrogação, e, no pequeno intervalo de cinco minutos, Oliver foi conversar um pouco com Shingo:

– Shingo, você evoluiu bastante seu futebol. Desde daquele dia no Campeonato Nacional Juvenil, reparo no seu futebol! Parabéns, amigo! Elogiou Oliver Tsubasa.
– Muito obrigado, Oliver! Mas nesse dia que você está falando, meu time foi humilhado pelo seu! O Nankatsu acabou com o Nakahara.
– Não fale bobagens, cada jogo tem sua história, quero conquistar essa Liga, mas você pode conquistá-la em vez de mim. Futebol é isso, um dia ganhamos e outro perdemos.
– Valeu pelo apoio, Oliver! Você é um amigão!
– Obrigado, se prepara que já vai começar a prorrogação! Boa sorte!
– Pra você também!

A prorrogação começa e as equipes são as mesmas, atacando sempre e defendendo quando podem, bolas nas traves, defesas sensacionais dos goleiros, erros de arbitragem, belas jogadas e outros fatores que deixam o futebol bonito rolar em campo. No último lance do segundo tempo da prorrogação, Shingo Aoi recebe a bola, parte em disparada, passa pelo sistema defensivo e fica frente à frente com o goleiro catalão.

Todos os torcedores e presentes no estádio se levantam esperando o que todos gostam de ver, o gol. Shingo observa a posição do goleiro, então percebe que o canto esquerdo está aberto e raciocina consigo mesmo:

– Vamos lá, Shingo! Só chutar no canto aberto que é título na certa! Essa é minha chance de ficar pra história!

Shingo chutou, o goleiro consegue rebotar a bola que parou nos pés do japonês. Seus companheiros estavam gritando para ele chutar com toda força, mas Aoi não deu ouvidos e foi tentar driblar o goleiro. Ele consegue, mas Oliver salva sua equipe, roubando a bola e dando um chutão pra frente.

O tempo extra termina.

Os torcedores, a comissão técnica, os jogadores ficaram irados com Shingo, ele perdeu a chance de fazer o gol do título. Então foi até um cantinho do campo, ficou de joelhos e começou a chorar:

– Por que (soluço) isso acontece (soluço) comigo! Será (soluço) que meu sonho (soluço) de ser um grande jogador (soluço) profissional não vai se realizar? Depois tudo o que passei! Mereço uma chance! Alias, já perdi essa chance!

– Calma, Shingo... Tranquilizou Oliver Tsubasa... Peça a seu treinador pra ser relacionado, me disseram que você é perito em cobranças de pênaltis, tenha fé, talvez sua equipe saia vencedora!

– Não dá mais, Oliver, novamente você me venceu, parabéns pelo título: disse Shingo um pouco calmo.

– Não está nada garantido, pelo o que eu ouvi agora dos jornalistas, você está relacionado, será o quinto a cobrar a penalidade. Se levante e tente me vencer, essa é ~~a~~ sua obsessão, lute feito um grande jogador!

– Obrigado novamente pelo o apoio! Agradeceu Shingo.

As cobranças começam, os jogadores convertem suas penalidades. Chegou a hora de Oliver cobrar, Shingo já nem acreditava no título de sua equipe, pois não estava confiante na sua cobrança.

"– Vamos lá, Shingo! Só chutar no canto aberto que é título na certa! Essa é minha chance de ficar pra história!"

– O Oliver vai converter e eu vou perder, depois disso, a torcida vai querer me matar!

Shingo estava de costas, quando virou pra ver a cobrança de Oliver, abriu um enorme sorriso. Tsubasa escorregou e perdeu o pênalti, a bola foi pra fora, Aoi vibrou e percebeu que nem tudo estava perdido. Então suspirou e foi bater o pênalti.

– Ganhei uma nova chance! Tenho que converter! Depois que tudo que passei! Fui enganado quando cheguei à Itália, fui roubado, pra conseguir dinheiro tive que engraxar sapatos e fazer embaixadinhas com minha bola. Mesmo assim ninguém dava valor ao que fazia com a pelota, os italianos sempre diziam que eu não era bom, a causa das críticas era por que sou japonês, agora eles vão ver que um oriental pode entrar na história do futebol! Vou marcar esse gol e serei campeão dessa Liga e aqueles que me criticaram vão queimar suas línguas!!!! Disse pra si mesmo Shingo.

Aoi pega a bola e coloca na marca do pênalti, todos do estádio estão de pé, caso marque, o Inter de Milão se consagra campeão da Liga dos Campeões!

Shingo concentra-se, olha pro goleiro e pro canto que vai chutar e parte pra bola. Ele chuta, o goleiro foi pro canto esquerdo e a bola pra canto direito. A redonda toca na trave, Shingo ficou apreensivo, a bola foi entrando lentamente, o guarda-redes tentou salvar, mas a pelota entrou, nem balançou as redes, mas passou a linha. Shingo Aoi fez o gol do título da Inter de Milão. O japonês cai e começa a chorar bastante, era o desabafo dele para os críticos, depois de tanto sofrimento, Shingo Aoi entrou para a história do futebol dando uma grande virada.

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE

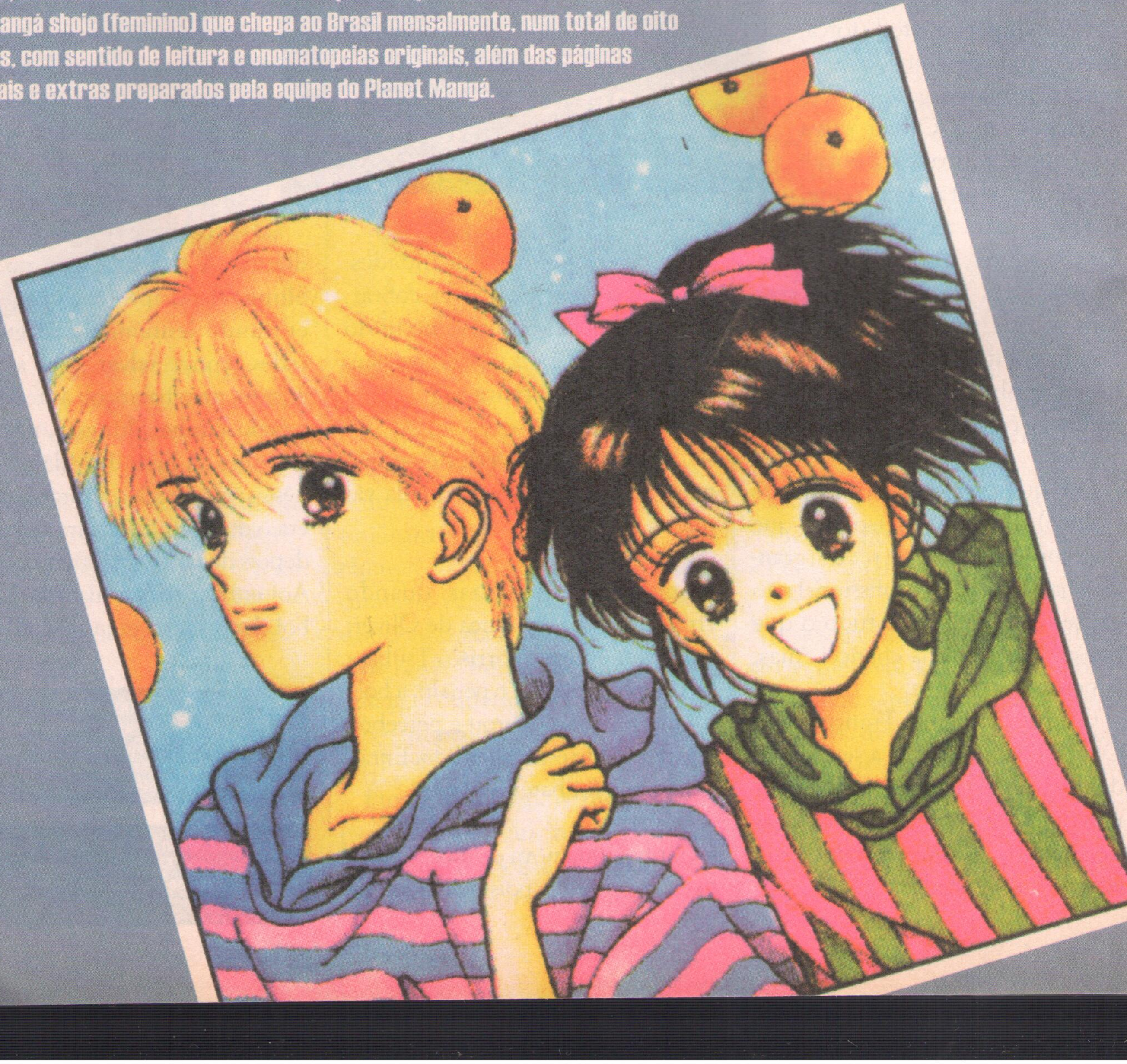
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

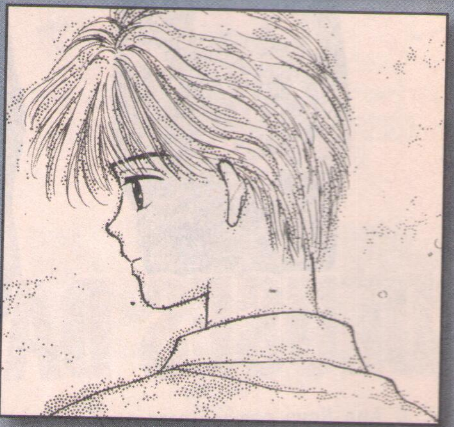
Nota: A obra *Captain Tsubasa* pertence exclusivamente ao seu criador. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

Divulgação

MARMALADE BOY

MARMALADE BOY é um romance recheado de comédia e triângulos (ou seria melhor dizer poligonos?) amorosos, publicado originalmente em capitulos mensais entre 1992 e 1995 na revista Ribon, da editora Shueisha. Com o sucesso, já foi adaptado para uma série de animê de 76 episódios entre 1994 e 1995; um longa-metragem animado em 1995; e uma novela (dorama) de trinta episódios produzida em Taiwan. E é o novo mangá shojo (feminino) que chega ao Brasil mensalmente, num total de oito volumes, com sentido de leitura e onomatopeias originais, além das páginas editoriais e extras preparados pela equipe do Planet Mangá.





A situação proposta por MARMALADE BOY é a seguinte: para alguns, tirar férias em uma ilha paradisíaca é uma oportunidade para relaxar e renovar as energias. Para os pais de Miki Koishikawa, passar uns dias no Havaí foi uma ótima ocasião para... conhecer um outro casal, trocar de parceiros e renovar a família?!! Ao contrário dos pais fora dos padrões, Miki é uma garota colegial comum, e sua reação a essa novidade foi um sonoro "Como é que é?! Mas como assim?!".

Miki acaba por conhecer os novos futuros cônjuges de seus pais, o simpático casal Matsuura, que, por coincidência, tem um filho com a mesma idade que a dela, um charmoso rapaz chamado Yuu. Revoltada com a ideia dos pais, absurda aos olhos de Miki, e preocupada não só com a reação dos seus colegas de escola, mas também com o fato de ter que escolher com qual dos pais teria que ficar, ela se opõe ao divórcio e pede apoio ao Yuu, que, contrariando suas esperanças, parece não se incomodar nem um pouco com a situação. E, fechando as novidades com chave de ouro, para não desfazer as famílias nem separarem pais e filhos, ela descobre que os novos casais já haviam tomado uma decisão: mudar para uma casa maior e morar todo mundo junto!!

Enquanto Miki reluta em se acostumar com a nova configuração familiar, Yuu com muita rapidez e facilidade assume o papel de irmão pentelho e aproveita toda oportunidade para se divertir às custas de sua nova "irmã", fazendo piadinhas com ela e alimentando a curiosidade do clube jornalístico do colégio, que não demora a desconfiar da relação entre o novo e popular aluno e Miki que, por dividirem o mesmo teto, sempre aparecem juntos, tanto na entrada quanto na saída da escola. Mas tudo isso pode mesmo acabar contribuindo para que essa relação fraternal ganhe mais cores, causando ataques de ciúmes em Ginta, amigo e companheiro de clube de Miki, que rejeitou os sentimentos da garota há alguns anos em circunstâncias muito estranhas...

PRINCIPAIS PERSONAGENS

Miki Koishikawa
Com uma família tão diferente, parece ter mais bom senso do que os próprios pais. Tenta manter segredo sobre sua família, ao mesmo tempo em que tenta conviver com Yuu, que passa a considerar mais do que um irmão...

Yuu Matsuura
O novo "irmão" de Miki, por ser um aluno bonito, exemplar nos estudos e nos esportes, torna-se bastante popular e atrai a atenção do clube de jornalismo do colégio onde estudam. Ao clube, ele responde com franqueza e sem muitos rodeios, levando Miki a situações constrangedoras.

Ginta Suou
Colega por quem Miki já foi apaixonada, mas atualmente são apenas bons amigos e participam do mesmo clube no colégio. Apesar de ter dado o fora nela, sente ciúmes quando a vê com Yuu.

Meiko Akizuki
Sincera e madura, tenta ajudar e proteger Miki, mas acaba complicando as coisas para sua melhor amiga... É reservada e guarda seus próprios problemas apenas para si.

MARMALADE BOY
WATARU YOSHIZUMI
VOLUME 1

MARMALADE BOY

- de Wataru Yoshizumi
- Romance / Comédia
- entre 176 e 208 páginas
- Formato 13,7 x 20 cm
- 8 volumes, completo
- R$ 9,90

DEUSES DA FELICIDADE

Por Minami Keizi

O Ano Novo começa para os japoneses com a primeira visita a um templo (xintoísta ou budista) próximo. Ocasião em que se ora para afastar os sete males, atrair as sete felicidades e orar pela família e pelo mundo. Antigamente, o único feriado prolongado no Japão era o do Ano Novo. Por isso, havia os que aproveitavam esse período para visitar sete templos, começando no dia primeiro e terminando no dia sete.

Assim, começou a tradição de Shichifukujin meguri ou visita a sete Deuses da Felicidade, que mesmo hoje em dia ainda é praticada em várias regiões. Existem registros históricos de que eram realizados em Kyoto, na primeira metade do século XV, desfiles alegóricos tendo como tema os sete Deuses da Felicidade. Consta também que, ainda em Kyoto, os ladrões que roubassem um estabelecimento comercial disfarçados de sete Deuses da Felicidade recebiam prêmios do seu proprietário por trazerem boa sorte.

Em Edo, os sete Deuses foram desenhados no século XVI. Dizem que dá sorte dormir colocando sob o travesseiro o desenho dos sete Deuses no barco do tesouro. Os sete Deuses da Felicidade são os seguintes:

DAIKOKUTEN

Tem um rosto cheio, faz imaginar um ancião de estatura alta, traz um martelo que realiza todos os desejos e carrega nas costas um grande saco. Surpreendentemente, a origem deste Deus está na religião Hindu, da Índia. Ao ser introduzido ao Budismo, tornou-se o protetor de Buda. No Japão, juntou-se ao Ookuninushi no mikoto, conhecido como Deus da Fartura na Colheita, Deus do Lar e Deus da Cozinha.

EBISU

Usa um chapéu de pano preto, traz no braço um pargo e segura uma vara de pesca. É o único Deus japonês dentre os sete. Por ser proveniente do além-mar, significa também Deus da Fartura na pesca e, pelo fato de poder trocar os pescados por mercadorias, passa a ser também Deus da Prosperidade nos negócios.

BENZAITEN

Única Deusa entre os sete. Era, anteriormente, Deusa da religião Hindu. É Deusa da Água e dos Rios. Pela sensação agradável do som da corredeira do rio, passa a ser também considerada Deusa da Música. Traz um instrumento musical semelhante ao biwa (instrumento de cordas japonês). Era Deusa da Eloquência e da Arte, porém, com o tempo, passou a ser dos bens (riqueza material). Para os japoneses, água é um purificador de todas as máculas e também elemento que proporciona a umidade necessária. Conforme o templo, sua imagem é retratada de forma diferente,desde uma linda menina até uma Deusa com uma beleza sensual.

BISHAMONTEN

É Deus da Guerra, também da religião Hindu. Traz na mão esquerda um pagode e na mão direita uma lança e um bastão que é tesouro. Na China, ele é Deus Protetor da Nação. No Japão, era Tamonten, um dos Deuses shitennoo: (Deus que protege as quatro direções – Leste, Oeste, Norte e Sul), que protege a direção Norte. Imagina-se que passou a ser um dos sete Deuses por realizar desejos.

JUROOJIN

Possui uma longa cabeça e cabelos brancos. Possui uma bengala e traz consigo um cervo. É Deus da Longevidade e Juventude. É muito parecido com Fukurokuju.

HOTEI OSHOO

É um monge que, segundo contam, viveu na China no século X. Possui um rosto muito sorridente, tem orelhas grandes (os japoneses as chamam de fukumimi, ou seja, orelhas da felicidade) e uma grande barriga. Hotei é o nome popular, sendo Kaishi o seu verdadeiro nome. Carrega sempre um grande saco, recebia sem problemas mesmo as oferendas de peixes, proibidas pelos mandamentos, sendo muito amado pelo povo. Mesmo deitando sobre neve, seu corpo não se molha, acerta todas as previsões de tempo e, segundo contam, nunca errou ao adivinhar sobre a sorte das pessoas. Dizem que é uma das formas de aparição de Miroku Bosatsu Bodhisattva que se segue ao Buda, para vir a este mundo proporcionar salvação às pessoas.

FUKUROKUJU

Parece-se com Juroojin, porém tem uma estatura mais baixa e cabelos brancos. Traz consigo um grou branco ou uma tartaruga, símbolos de longevidade e tem em mãos uma bengala com um pergaminho que contém a transcrição de uma sutra. Também é Deus do Ideal do Taoísmo. Os ideogramas com que se escreve o seu nome significam: felicidade, sorte e condições oferecidas por Deus durante a vida.

Estes sete Deuses ficaram dessa forma definidos na segunda metade da Era Muromachi. Dizem que até então os seus membros já tinham sido substituídos; porém, o número sagrado, que é sete, sempre se manteve constante. O número sete é realmente para os chineses e japoneses o número da sorte.

GANBATTE

OS JAPONESES USAM MUITO A EXPRESSÃO "GANBATTE" (GERALMENTE, SIGNIFICA "ÂNIMO!", COM O DESEJO DE QUE A PESSOA CONSIGA ALCANÇAR UM OBJETIVO OU SUPERAR UMA BARREIRA, CUJA REALIZAÇÃO EXIGE O ESFORÇO DESSA PESSOA). "GANBATTE" É UMA EXPRESSÃO USADA PARA ANIMAR A PESSOA. MAS, QUANDO ELA É DITA RAPIDAMENTE NUMA DESPEDIDA DE ALGUÉM, QUER DIZER "TUDO DE BOM".

AS COMEMORAÇÕES DA LONGEVIDADE

Koki: Comemora-se aos 70 anos de idade, originou-se da frase do poeta chinês Toho, que dizia "Jinsei nanajuu korai mare nari" (Desde a Antiguidade, é raro quem viva 70 anos.)

Kiju: Festa dos 77 anos. Pelo fato do kanji Ki simplificado, ser escrito como é escrito o número 77 em kanji.

Sanju: Comemora-se aos 80 anos. Deve-se ao fato do kanji San abreviado ser escrito como é escrito o número 80 também em kanji.

Beiju: Comemora-se aos 88 anos. Também se deve ao fato do kanji Bei poder ser escrito como é escrito o número 88 em kanji.

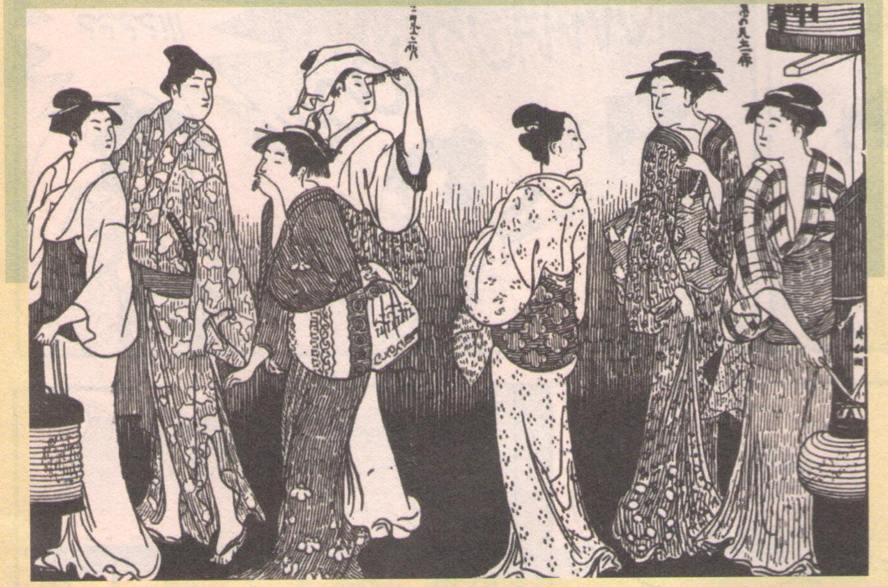
Sotsuju: Comemorado aos 90 anos. Deve-se ao fato do kanji Sotsu abreviado poder ser escrito como é escrito o número 90 em kanji.

Hakuju: Comemora-se aos 99 anos. Isto porque se excluindo o kanji que representa o número um do a kanji que representa o número cem, dará origem ao kanji haku.

Hyakuga: Festa dos 100 anos de idade.

Kooju: Comemoração dos 111 anos. Por significar vida digna de respeito.

Chinju: 112 anos ou mais. O kanji que representa a sílaba chin significa raridade e ju idade por serem casos extremamente raros.



CRONOLOGIA DO JAPÃO

1908 – Parte a primeira leva de imigrantes ao Brasil.

1909 – Promulgada a lei de vacinação.
Assassinado Ito Hirobuni na Manchúria, quando se dirigia à Rússia.

1910 – Estabelecida nova lei alfandegária.
Destaca-se o cientista Suzuki Umetaro.
A Coreia é incorporada ao território japonês.

1911 – Estabelecida a Polícia Especial em Tokyo e Osaka.
Atentado contra o Império.
Fundado o Banco da Coreia.
Nishida Hikutaro publica "Zen no Kenkyu" (Estudo sobre Ética).
Morre Noguchi Hideyo.
Greve dos funcionários da Companhia de Bondes de Tokyo.

PÃO DOCE

Atualmente, o arroz está sendo consumido cada vez menos e o inverso ocorre com o pão que está cada vez mais presente no dia-a-dia. Hoje em dia, há pessoas que até no Ano Novo comem pão ao invés do tradicional mochi. As redes de restaurantes que comercializam hambúrgueres são bem aceitas não só pelas crianças com também pelos adultos. Nas padarias são encontrados todos os tipos de pães: pães para refeições, pães doces, pães do tipo bolo e muitos outros; e a sua venda está aumentando a cada ano. O pão e o pão doce foram introduzidos no Japão pelos portugueses, no século XVI.

Liberdade
Liberdade
Rudge Ramos
Liberdade
Rudge Ramos
NOVA UNIDADE: FILIAL SANTA CRUZ!

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL SANTA CRUZ - Fone: (11) 5084-5074
R. Loefgreen, 934 - Próximo ao Metrô Santa Cruz

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae
escola de mangá

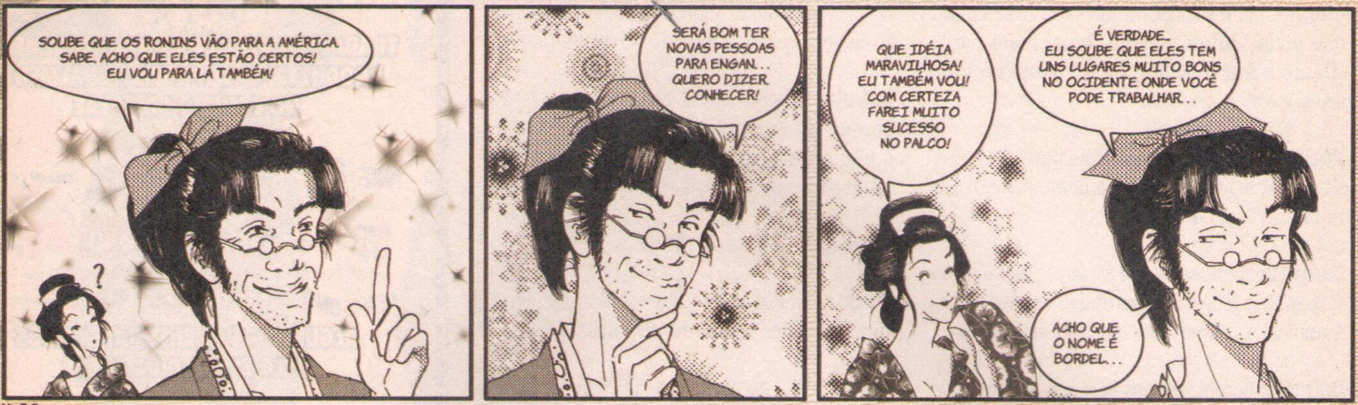
QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito

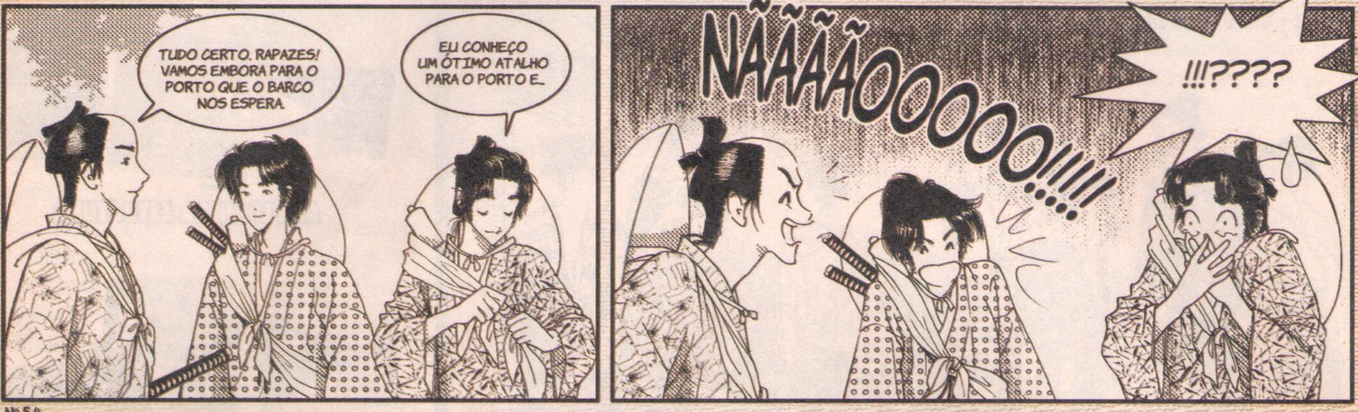
RONINS

Studio Seasons

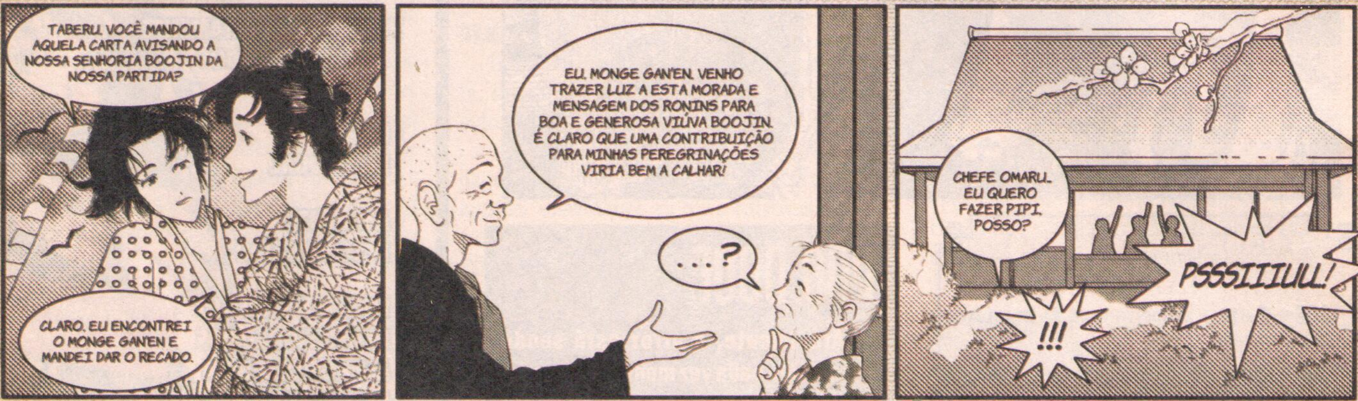
Finalmente os ronins se lançam em novas aventuras na esperança de um futuro melhor... mas certas coisas nunca mudam!


SOUBE QUE OS RONINS VÃO PARA A AMÉRICA. SABE. ACHO QUE ELES ESTÃO CERTOS! EU VOU PARA LÁ TAMBÉM!
?
SERÁ BOM TER NOVAS PESSOAS PARA ENGAN... QUERO DIZER. CONHECER!
QUE IDÉIA MARAVILHOSA! EU TAMBÉM VOU! COM CERTEZA FAREI MUITO SUCESSO NO PALCO!
É VERDADE... EU SOUBE QUE ELES TEM UNS LUGARES MUITO BONS NO OCIDENTE ONDE VOCÊ PODE TRABALHAR...
ACHO QUE O NOME É BORDEL...

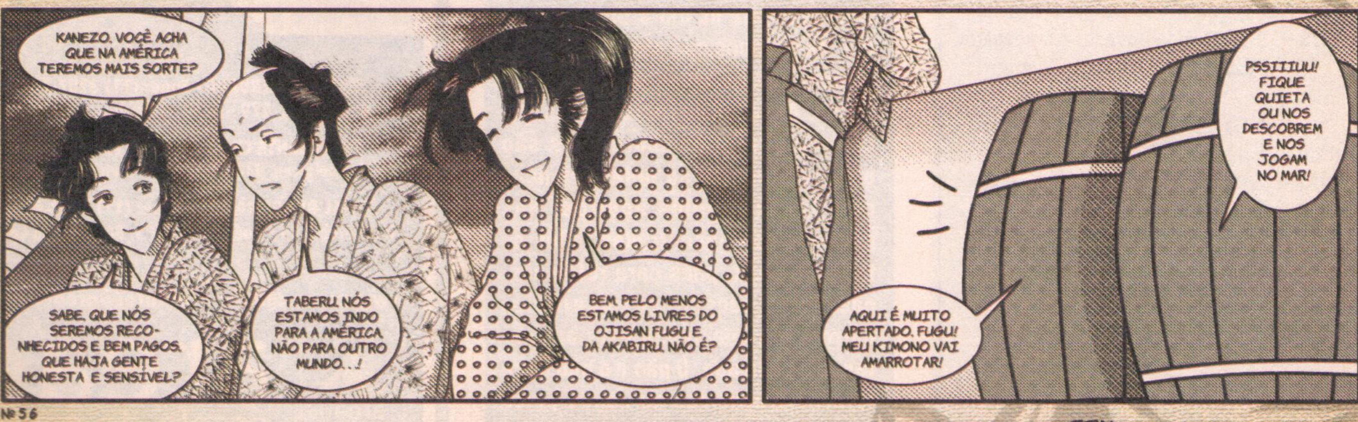
Nº53


TUDO CERTO. RAPAZES! VAMOS EMBORA PARA O PORTO QUE O BARCO NOS ESPERA.
EU CONHEÇO UM ÓTIMO ATALHO PARA O PORTO E...
NÃÃÃÃOOOOOO!!!!!
!!!????

Nº54


TABERU. VOCÊ MANDOU AQUELA CARTA AVISANDO A NOSSA SENHORIA BOOJIN DA NOSSA PARTIDA?
CLARO. EU ENCONTREI O MONGE GAN'EN E MANDEI DAR O RECADO.
EU. MONGE GAN'EN. VENHO TRAZER LUZ A ESTA MORADA E MENSAGEM DOS RONINS PARA BOA E GENEROSA VIÚVA BOOJIN. É CLARO QUE UMA CONTRIBUIÇÃO PARA MINHAS PEREGRINAÇÕES VIRIA BEM A CALHAR!
...?
CHEFE OMARU. EU QUERO FAZER PIPI. POSSO?
PSSSIIIUU!
!!!

Nº55


KANEZO. VOCÊ ACHA QUE NA AMÉRICA TEREMOS MAIS SORTE?
SABE. QUE NÓS SEREMOS RECONHECIDOS E BEM PAGOS. QUE HAJA GENTE HONESTA E SENSÍVEL?
TABERU. NÓS ESTAMOS INDO PARA A AMÉRICA. NÃO PARA OUTRO MUNDO...!
BEM. PELO MENOS ESTAMOS LIVRES DO OJISAN FUGU E DA AKABIRU. NÃO É?
PSSIIIUU! FIQUE QUIETA OU NOS DESCOBREM E NOS JOGAM NO MAR!
AQUI É MUITO APERTADO. FUGU! MEU KIMONO VAI AMARROTAR!

Nº56

FIM (POR ENQUANTO... ^__^)

© 2009 STUDIO SEASONS. WWW.STUDIO.SEASONS.NOM.BR

MIXAR NESTON: O JEITO MAIS GOSTOSO DO SEU FILHO COMER CEREAL INTEGRAL.
✓ fonte de 10 vitaminas
✓ fonte de ferro
Feito com CEREAL INTEGRAL
1.000 MANEIRAS!
Nestlé
Neston
3 CEREAIS
EXISTEM 1.000 MANEIRAS DE MIXAR NESTON. INVENTE UMA.
MUITA DIVERSÃO NO MIXARNESTON.COM.BR
publicisbrasil

Nestlé
Sollys
original
pêssego
maçã
creme de soja
chocolate com SOJA
biscoito integral sabor chocolate
barra de cereal com SOJA
banana
NOVA FÓRMULA
ActiSoy
0% lactose & colesterol
1L
200ml

Sollys, uma linha completa
de produtos à base de soja.
Perfeita para as famílias em que
cada um tem um gosto e para as mães
que querem agradar a todos.

Chegou Sollys 200 ml,
nos sabores
laranja, maçã, uva,
abacaxi e pêssego.

com ActiSoy Proteína de Soja
LACTOSE 0%
0% COLESTEROL

Naturalmente sem lactose e sem colesterol por serem alimentos de origem vegetal.

O MINISTÉRIO DA SAÚDE INFORMA: O ALEITAMENTO MATERNO EVITA INFECÇÕES E ALERGIAS E É RECOMENDADO ATÉ OS 2 (DOIS) ANOS DE IDADE OU MAIS.

Nestlé
faz bem

W/Nestlé